цена: 4,90лв. | 2,50лв. без CD | брой 7 | септември 2002

gamers'

WORKSHOP

СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

UNREAL Tournament 2003

The Thing

WarCraft III

Съвети & Екстри

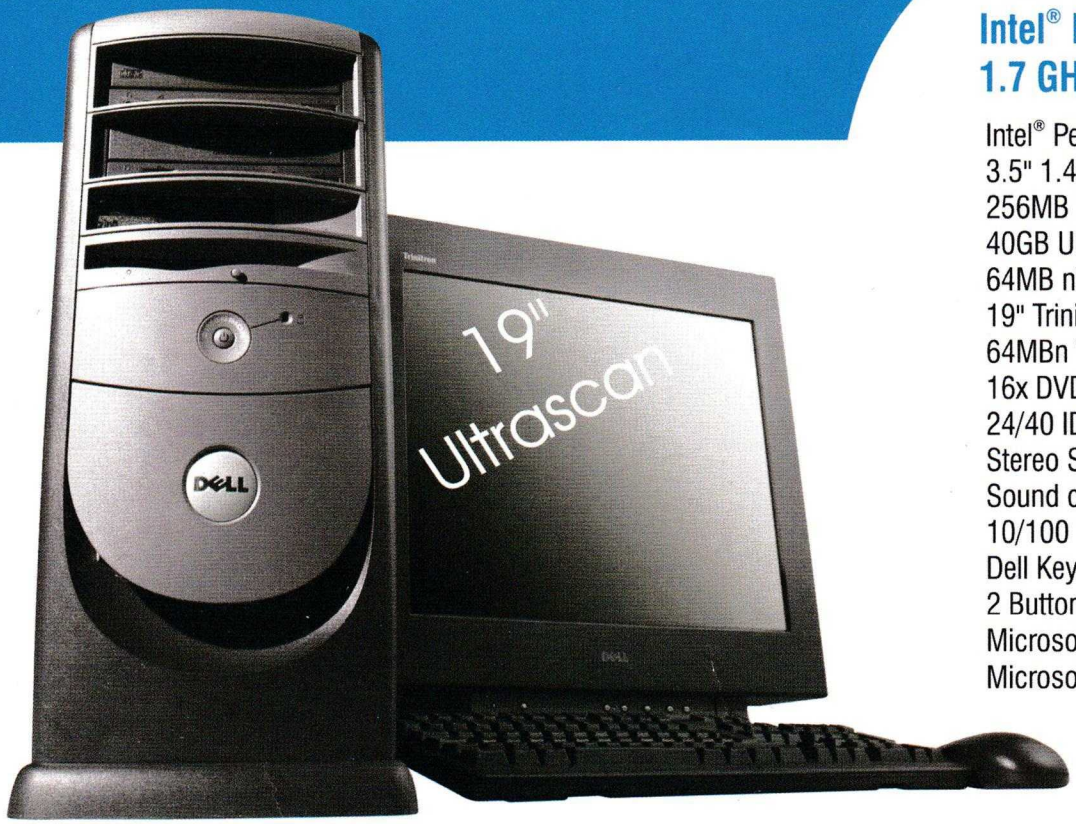
Master of Orion III

Lionheart

Sudden Strike 2

Metal Gear Solid 2

The Intel® Pentium® 4 Processor is designed to deliver performance across applications and usages where end users can truly appreciate and experience the performance.



Показаните изображения служат само за илюстрация

DELL™ DIMENSION™ 4400

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB DDR SDRAM Memory
40GB Ultra ATA/100 Hard Drive
64MB nVidia GeForce3 Ti Card
19" Trinitron Monitor
64MBn Vidia GeForce2 MX Video Card
16x DVD Drive and Software Decoding
24/40 IDE CD-RW
Stereo Speakers
Sound card & Bluster
10/100 PCI Fast Ethernet NIC
Dell Keyboard
2 Button Mouse
Microsoft® Office XP Small Business
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 076 $ (без ДДС)

Чрез Desktop серията **Dimension**™ на **Dell**™ отделните клиенти и потребителите от малкия бизнес получават бърз достъп до новите технологии, защото **Dimension**™ предлага пълна гама от приспособени решения за всеки бюджет. **Dimension**™ **4400** използва мощта на последния модел процесор на **Intel® Pentium® 4 Processor** в комбинация с високопродуктивни периферни устройства, позволяващи на клиентите да достигнат нови нива на изпълнение при видео приложения, цифрова фотография, музика и създаване на mp3.

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Dell recommends Microsoft® Windows® XP

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации.

ЦАПК „ПРОГРЕС" съобщава на всички потребители на компютърни системи DELL, че имат възможност да участват в четвъртия есенен семинар DELLUS National Users Group с изложба в рамките на 16та международна конференция SAER-2002, която ще се проведе във Варна, курорта „Св. Константин", 20-22.09.2002г. Заповядайте!
За повече информация и данни за регистрация за участие: "ЦАПК"Прогрес" тел. (02) 70 52 57; факс (02) 73 38 53; e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
P.O. Box 112, Sofia 1113. ТУ София, Катедра „Компютърни системи", София 1756, Тел.: (02) 965 25 24; факс: (02) 68 32 15; e-mail: rrom@tu-sofia.acad.bg

PA JrT

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Dimension са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

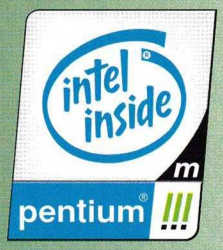
DELL®

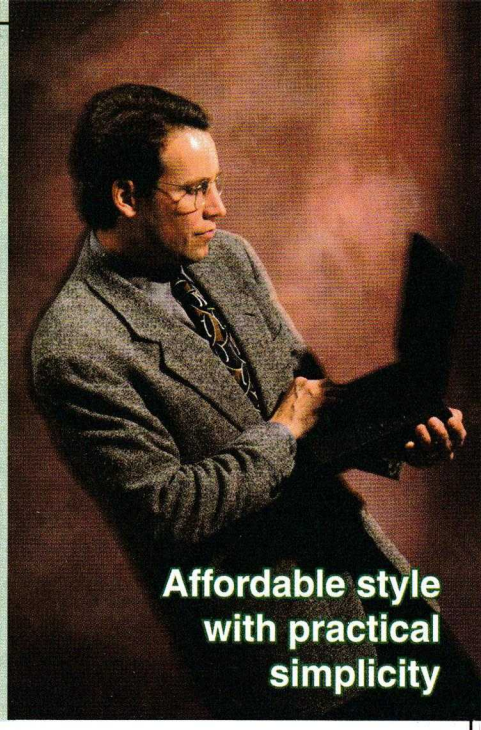
Влезте в **www.dell.com**

Explore the Benfits of Mobility with

Mobile Intel® Pentium® III Processor - M

Показаните изображения служат само за илюстрация





www.intel.com

ГОРЕЩИ ЦЕНИ!

Dell™ Inspiron™ 2500

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1GHZ-M
3.5" 1.44MB Floppy Drive
14" TFT XGA Display
128 MB SDRAM
20GB Ultra ATA Hard Drive
24xCD-ROM
Combo Mini-PCI 56k Modem
10/100 Network Card
Norton AntiVirus 2002
Keyboard
Microsoft® Windows® XP Home

Станете и вие мобилен с DELL™ Inspiron™ 2500 на фантастично ниска цена.

Ограничени количества!
1 година гаранция

FMC Price:
$ 999
(без ДДС)

Dell recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Mobile Computing

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

www.dell.com

www.dell-bg.com

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 г., с повече от 10 000 инсталации.

Централен офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69 А;
За кореспонденция: София 1113, п.к.112;
Телефони: 02/ 705 257; 702 119; **Факс:** 02/973 38 53;
Сервиз: 02/704 159; 709 111;
Ел. Поща: cadrd@progress.bgnet.bg
Ел. поща: PLAMEN.MATEEV@BULMAIL.GOCIS.BG

Сервиз и продажби; Центрове за висококвалифицирана помощ:

София	ПРОГРЕС	02/ 704 159;	**Добрич**	ВИЗИКОМП-ДОБРИЧ	058/26 257;
Русе	ЛИНКСИС	082/823 020;	**Благоевград**	ИНФОТЕХ	088 560 835;
Бургас	ИНФОСТАР	056/683 087;	**В. Търново**	ПРИМ ВТ	062/642 926;
Варна	ВИЗИКОМП	052/600 380;	**Ст. Загора**	ИНТЕРНЕТ ГРУП	042/601 101;
Пловдив	ДАНИНА-Г	032/624 008;	**Враца**	ВЕГА-21	092/63 371;
Ловеч	НС-АБАДОН	068/21 825;	**Ямбол**	ДЖИ ВИ ДИ	046/64 146;

Intel, Intel Inside, логото Intel Inside и Pentium са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation и нейните филиали в Съединените Щати и други страни. Dell, логото на Dell, Inspiron, Presicion, Optiplex и Latitude са регистрирани или търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft и Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

©

ЦАПК "ПРОГРЕС" съобщава на всички потребители на компютърни системи DELL, че имат възможност да участват в четвъртия есенен семинар DELLUS - National Users Group с изложба в рамките на 16та международна конференция SAER-2002, която ще се проведе във Варна, курорта "Св. Константин", 20-22. 09. 2002 г. Заповядайте!

За повече информация и данни за регистрация за участие: ● ЦАПК Прогрес"; мел. (02) 70 52 57; факс (02) 73 38 53; e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg ; P.O. Box 112, Sofia 1113. ● ТУ - София, Катедра "Компютърни системи", София 1756; Тел.: (02) 965 25 24; факс: (02) 68 32 15; e-mail: rrom@tu-sofia.acad.bg

СЪДЪРЖАНИЕ

ИГРА НА БРОЯ

045 Unreal Tournament 2003

Забравете за стария Unreal Tournament, забравете за всичко, което сте очаквали от това заглавие. Това е една нова игра. Перфектни нива, феноменална графика, смазващ звук, неочаквано експлозивна динамичност, респектиращо балансиран геймплей. Запазил най-доброто от своя предшественик и добре почерпил се идеи от Quake, Unreal Tournament 2003 е новият владетел на короната на мултиплеърните 3D shooter-и.

008 **зАгадкА**
Плюс реплики на единиците от WarCraft III

012 **новинИ**
Последните новини изтекли по Интернет

предварителен поглед
014 Savage
016 Най-очакваните експанжъни
022 Lionheart
026 Project Nomads
030 XIII
032 Master of Orion 3
034 Lock On
036 Splinter Cell
038 Fire Starter

ревЮ
040 Crazy Taxi
042 The Thing
048 Sudden Strike 2

050 **WarCraft III**
Съвети, Екстри и Модове

057 **хардуеР**
Съвети и Видеокарти

066 **софтуеР**
WinAmp 3 и Daemon Tools

и ОЩЕ
Профили, Кино, Емулатори
Интернет, Конзоли и Поща

ние работим с клавиатури и мишки CHERRY

gamers' workshop

Главен Редактор:
Илиян Илиев

Отговорен Редактор:
Диян Димитров

Помощник Редактор:
Весела Симеонова

Дизайн:
Иван Христов

Реклама:
Юлиян Калдерон

Авторски Колектив:
Александър Александров – Alex III
Александър Бакалов – Snake
Апостол Апостолов – Chappy
Благомир Петров – FonManiac
Валентин Христов – Master
Георги Динчев – mEd IEb
Георги Тодев – Glarusa
Димитър Христов – Guerrero
Диян Димитров – Freeman
Евгений Тенев – Dimensin
Елена Костадинова-Щих – Elexis
Иван Кънев – Un-DeaD
Иван Христов – uRKO
Илиян Илиев – Whisper
Константин Грозев – Balrog
Красимир Койчев – maggkrabar
Петко Рангелов – SaintP
Петър Рангелов – Cabal
Юлиян Калдерон – Groover

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД
Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

– Дюшеш! Ей сега ти видях сметката, чакай да те фрасна. – Посягам към черния пул на Уиспър, отмествам го и стоварвам два от моите на освободеното място.

– Какъв дюшеш бе, пет и шест беше. Суетата ще те умори, колега. Толкова пари изсипа за очила, вземи ги сложи барем. – Грамадната длан на Уиспър се протяга над таблата, дебелите му пръсти сграбчват пуловете ми, които в дланта му изглеждат като монети от една стотинка, и с флегматично движение ги разкарва, намествайки своя обратно. – Не можеш да ме удариш тука.

– А ти що не я махнеш тая водолазна маска кат си седнал да играеш табла? Поне си забърши малко стъклата или си наеми един циганин да ти ги забърсва. Ха, мисля, че знам какво да ти подаря за рождения ден – чистачки. Не било маска ли, такъв си си по рождение? – Поставям пуловете си обратно с предизвикателен жест.

Илиян не е от най-спокойните, хич даже. Това, че не я умее таблата, е отделен въпрос, но допълнително налива масло в огъня. Виждам как раздразнението набира скорост в голямото му добродушно сърце, макар че все още се контролира – на почивка сме все пак, не сме дошли да се караме.

– Куче, колко пръста виждаш?

Вглеждам се внимателно, опитвайки се да разгадая бройката на мътните петна с телесен цвят. Хм, по дяволите, май наистина ще се наложи да си сложа очила. Ама не бих си признал за нищо на света. Воден от изпитаната максима, че настъплението е най-добрата защита, оформям познатата конфигурация от три пръста със силно изразен среден, и му го набутвам под носа.

– А ти, колко виждаш?

Не знам в каква посока би продължила незлобливата ни раздумка, защото точно в този момент половин кило пясък се стоварва върху таблата и слага край на спора, а Балрога се намества на съседната хавлия със стичащи се водни капки по тялото и доволно ухилен. Чудя се, как ли би изглеждала усмивката му без предни зъби? И що за привичка е да се разкарваш по плажа с бански и кубинки. Понякога се питам дали майка му не го е родила с тях. Не помня някога да ги е свалял, включително и при онзиденшното ни посещение на нуди плажа. Явно понятието голота някак заобикаля кубинките на Коста. Груув и Дименсин пляс-пляскат педалите на водното колело някъде навътре в морето. Клийнъра старателно чисти някакви въображаеми песъчинки от стегнатия задник на германката до него, а патетичните му опити да си припомни всички фрази, подочути от немските порнофилми, ми причиняват остър пристъп на неудобство. Останалите се излежават наоколо, подложили телеса на слънчевия ултравиолет с надеждата за кафеникава неустоимост. Протягам се и побутвам внимателно някакъв червен като рак гръб. Нулева реакция. Бре, само това ни липсваше някой от групата да получи топлинен удар. Разтърсвам по-силно нещастника, а отдолу се дочува някакво изръмжаване.

– Спокойно бе, кво ме ръчкаш, жив съм.

Ъндеда. Спирам да се притеснявам на секундата. Всичко си е ОК, на ток. Блаженство и разпускане. Най-приятната компания на света. Снейка нещо ми се губи от погледа, оглеждам се, но не го откривам. Може пък да е решил да смени малко имиджа и да се превърне за известно време в змиорка. Доколкото го познавам обаче, по-вероятно е да се е усукал около някоя сервитьорка от крайбрежните капанчета. Единствено Алекс е надмогнал рудиментарното съдържание на понятието "почивка на море" и се рее нейде в синия лазур с делтапланер. Екстремна личност. След последния "кънтър" с него, в който с ника Осама ни попиля из нивата, си мисля, че може би е по-близо до екстремизма. Гласът на Уиспър ме изтръгва от размислите ми.

– Отивам да се топна, идваш ли?

Колегата размърдва снажното си туловище и се изправя. Тръгваме към морето, запотени като Ледениката, която ни чака след плажа в хладилника. Морето се отдръпва с респект, ама къде ще ходи, с мощен рев и стремителна засилка Уиспър се бухва сред вълните. Последвам го с аналогичен възторг, а някъде зад нас, преди да се гмурна дълбоко, дълбоко в приятната морска прегръдка, дочувам възмутените викове на германката, полуудавена от приливната вълна. Е, поне Клийнъра сега ще може да я почисти още по-старателно. Отбелязвам си да го измуфтя да черпи едни пържени картофки за бирата и загребвам навътре...

Из "Дневника на един Freeman"

Мдаа, слънце, море, плажове... Приключения. Хубави дни бяха. Свършиха. Така и трябва, радостите на живота е добре да се поемат в умерени дози. За да няма привикване. Поуспокоени от невижданата суша на игралния пазар (за разлика от удавеното в дъждове лято) и леко флегматично настроени, не си дадохме зор да спазваме срокове. За сметка на това, на фона на недоимъка в развлекателния софтуер, мисля, че извадихме добър брой. Подбрахме за вас всичко, което ни се стори интересно, дали наистина е такова – ще кажете вие. Ънриъла, Нещото, Уоркрафт-съветчетата, богатото меню от новини и интригуващи бъдещи заглавия, Солидният Метъл Гиър в конзолната рубрика – все неща, които може би ще оцените. Подготвили сме ви една нова рубрика, озаглавена от самите й идейни пропагандатори "Социалната призма". Прочетете уводните им думи. Желая ви успех, ако разберете нещо, значи сте по-интелигентни от редакторите в списанието и можете да кандидатствате за работа. Все пак ще подскажа малко – иде реч за вашите въпроси по вълнуващи ви теми, на които двамата ентусиасти ще се опитат да отговорят по свойствения си шеговито-ироничен начин. Така че пишете им и питайте! На диска, освен стандартният коктейл от програми, екстри, пачове, трейлъри, забавни клипчета и прочее, ще откриете едно двайсетина мегабайтово клипче, представящо на вниманието ви скромните ни особи. Изгледайте го и сами преценете доколко ви прилича-ме на обратни.

Аааа, да, ето я и болната тема. Както още в предишния брой предположих, пак ми се налага да се върна на нея. Почти нямаше писмо, в което тя да не е застъпена. Навремето, докато бях ученик в Сливен, си правехме излетчета в планината. Веднъж се случи да заварим на любимата ни полянка две усойници. Препичаха се на слънце, свити на кравайчета. Почти незабележими резервоари със смърт. За малко да седнем отгоре им. Попретрепахме ги набързо и още живи ги натикахме в един мравуняк. Това, което последва, ще ви го спестя, но поговорката за разбунения мравуняк тогава придоби реално изражение за мен. Та така и с предишната редакционна. Подхвърлих ви змийчетата на съмнението, пуснах малко отрова и мравунякът пощуря. Защо бе, приятели мои? Кога ще приемете факта, че човекът е нещо повече от предразсъдъците. Давате ли си сметка, че дори ако погледнем най-святата в тези географски ширини вяра – тази в Бог – под малко по-различен ъгъл, ще установим индиректната обвързаност на всеки един от нас с хомосексуализма. Нали сте чували, че Бог е във всеки от нас? Да сте виждали икона, която да го изобразява по друг начин, освен като мъж? Казват, че ни създал по образ и подобие свое. И какво направил – създал най-напред Адам. От реброто му пък сътворил жената. Всяка жена носи в себе си мъжкото начало. Дори и Спасителят се появил при човеците в мъжки образ. Какво повече да добавя?

Във връзка с това се сещам за един потресаващ случай от скорошното ни минало. Двама свещеници зверски убиха друг. Питам се, дали, докато са го правили, са си давали сметка, че убиват Бог? Богът, на когото служат?

Но да оставим тази тема, тя не е за тук. Упадъкът на моралните устои е твърде депресиращ за прекрасния сезон и великолепното настроение, с което лятото ни зарежда. Това, с което ми се ще да завърша, е едно пожелание-молитва, което ще перифразирам по памет и което сигурно за мнозина ще прозвучи изтъркано, защото е прекалено популярно. И все пак:

Господи, дай ми волята да променя това, което мога, силата да приема това, което не мога и мъдростта да ги различавам.

Пожелавам ви да сте мъдри. За да не ви влиза прах в очите (ако не можете, поне си носете водолазните маски), за да можете да отсявате истината от лъжата и да провиждате реалността през мъглите на илюзиите. Имайте малко повече мъдрост, отколкото изричащият тази молитва иска за себе си. За да различавате и нещо повече. Кога си струва да упорствате в опитите си да промените това, което не можете.

Защото има и такива случаи.

Човешкият дух трябва да бъде непримирим, в рамките на здравословното, разбира се.

Freeman

ЗА АВТОРА

Колегата Un-Dead (Un-Жив в момента - бел. Главния) в очакване на извънземните да се спуснат от небето и да го отвлекат. Миличкият, сигурно ще остане много разочарован, когато разбере, че те не се интересуват от мутанти.

Социалната призма

(клизма – бел. Главния)

ЗА АВТОРА

Дори и полицейска проверка не успя да установи, кой от двамата автори е това. Докато колата на Бърза Помощ караше колегата към Спешното, две милосърдни души от редколегията увещаваха лекарите, че в някой случай евтаназията е не просто допустима, но и наложителна.

Част първа, в която колегите **Snake** и **Un-DeaD** ексклузивно се наливат с *бийп*, бият хлебарки и пишат непонятни неща:

Автори: Snake & *Un-DeaD* **Производител:** *Ние* **Разпространител:** Multi... onna... Workshop Group Ltd. **Дата на излизане:** ако го пуснат (аре стига бе, пуснахме го – бел. Главния) **Системни изисквания:** 90-60-90, бутилка *бийп* и пакетче Lifestyles/ Durex **Очаквания:** ебаси колко големи (или големи колкото едно "ебаси" – бел. някой от Ред.-овете) **Интернет:** www.whogivesafuck.com (закрит – бел. СЕМ)

Кареди време в един топик от форума свободолюбивият ни началник-гара беше споменал, че в това списание не се пишат статии след употреба на алкохол, ъъъ... искахме да кажем *бийп* (както и на въглища, сух спирт, газ гризу и канарчета, но това е отделна тема). Е, не беше съвсем прав. След спонтанен прилив на вдъхновение (и *бийп*), както и отлив на ясно съзнание, кристална мисъл и топли чувства към колектива, с колегата Un-DeaD (Un-DuDe – бел. Главния) решихме да споделим с вас някой свои мисли относно събитията в Близкия Изток, износът на карнобатска гроздова реколта '75, подземния живот на картофите, спортния (а не спиртния, ние не сме такива хора; впрочем сме, но това изобщо не е ваша работа) живот в редакцията и дългоочаквания от всичките ни фенки, фенки ("все още съм замесен във лайната ..." – бел. Мишо Шамара) съвместен проект.

Тъй като колегата Snake отиде да се ръкува с един господин, с който с удоволствие би запознал всички нежни създания, четящи този текст и отговарящи на представените горе системни изисквания (пояснявам – на посещение е в тоалетната, btw – за втори път за последните 15 минути), и пътьом ми нареди да напиша някое смислено изречение, зад клавиатурата се наместих аз. Продължавам да търся смисленото изречение... А, да – май трябваше да говорим за спортните мероприятия в редакцията, известни още като физзарядки...

Бааси, к'ва голема хлебарка имаше в кенефа. К'ви глупости си им наговорил на хората. Аааа, физзарядки. Това онова дето се приготвяше с джин, тоник и лимон ли беше? Ма верно беше голема тая гадина, ебати. Райд нямаш ли си? Или Лефт поне. Как какъв лефт, бре? Лефт чехъл, 45-ти калибър, автоматичен ("и в тоя стил на много хора съм антипатичен" – бел. Колумбиеца и М'глата). Ама ние за какво се канехме да пишем всъщност? Не, аз казах ли ти, че онова, което го пишеше в това списание преди време за спирта и спрайта е просто литературна метафора, а не годен за употреба коктейл?! (за това, дето го написа в първия абзац, бре тъпанар – бел. ред, който с мъка следи смисъла в текста до тук, но все още успява да намери сили в себе си и да продължи да чете (това е защото яде Данон с мюсли – бел. на завеждащия рекламния отдел, който се опитва да потърси рекламния потенциал във всяка статия (***всъщност бихме искали трудът ни да се категоризира като философска импресия*** – бел. авторите))) (Всъщност, редно ли е да се затварят толкова еднотипни скоби по този начин? – бел. кор.)

Та значи за съвместния ни проект... Ах, чак дотук ли си пропълзяла, мама ти хлебарча. Аз ти казах да натикаш малко вестници под вратата на кенефа за уплътнение (*ама аз натиках* – бел. Un-DeaD (човекът ти каза под вратата, а не в кенефа – бел. отчаяната чистачка)). Седни малко да попишеш, колега, аз отивам да приложа груба чехълна сила върху тази гадинка (НЕЕЕЕЕЕ – бел. Грийн Пийс & Бриджит Бардо).

И така... хммм.. и така! И... все пак, нека да ви разкажем за хммм.... така наречения ни съвместен проект. Седнахме с колегата онзи ден (нощ или каквото там беше – бел. колегата, който честно губи представа за времето) *и се замислихме върху реализирането на отдавнашната ни мечта да съчетаем несъмнените си писателски дарби в серия от невероятни статии, предполагащи изцяло нова социално-психологическа насока в развитието на Gamers' Workshop. И като за начало смятаме да приложим удивително компетентния си психологически анализ на никовете на хората от редакцията, които звучат като... Как ни звучат никовете, бе Snake? Я ела и се намеси по филологически компетентно!*

Е, как ще го изчистим сега това петно от хлебарка на мокета? (*кой му дреме; се там, ебати* – бел. неебателния). Какви никове, бе? Нашите? Ми моят лично звучи кораво, вий сте парцали, к'во да анализирам (да, ама Мед би го АНАЛизирал, нали – бел. Мед (да живее Мед – бел. АНАЛдола)). И освен това онова, дето го говорихме за никовете онзи ден, беше свързано с онова, дето ще го правим в следващия брой (ама т'ва е изненада – бел. Дядо Коледа), така че моля ти се – придържай се към строго начертания план за развитие на настоящата ни философска импресия. Ах, мама ти, още ли шаваш, бре?!

Ми да...

Не ти, бе! Пък и знам, че ако продължаваш да надигаш в същия дух скоро ще се умъртвиш генерално. Хлебарката още мърда!

Виж кво, зарежи тая хлебарка, че кат дойде хлебаря ше ни усуче и двамата.

Не, бе – не тая хлебарка! Оная дето изпълзя от кенефа, не кака Цуца от фурната на ъгъла. Ех, ама как меси франзелки тая жена... (я че ви гепим некой ден и че видите вие – бел. Хлебаря).

Между другото, колега – Do you know the muffin man?

The muffin man?

The muffin man!

Да и кво?

А, ми нищо, питам само. Виж сега, що не вземеш най-после да сложиш край на мъките на бедното животинче, а?

Що бе, на него му харесва! Виж как само пърха с крилца!

*К'ви крилца бе? Тва е хлебарка! Баси, тая *бийп* к'ви работи ти причини...*

На това място колегата удари още две глътки, за да ги причини и на себе си от солидарност. Очевидно се опитва да анихилира представката "Un" от ника си...

*Верно пърха, мама й. Я й капни малко *бийп*, от това може и да умре.*

Въх, пък после казвали, че можели да издържат и на атомна бомба...

След като нашият второстепенен герой – хлебарката (номинация Оскар 2002 за поддържаща женска роля – бел. Академията) ***вече е мъртва, можем с дружни усилия да се върнем към основната идея на статията ни*** (нали беше философска импресия, бре – бел. Главния, който чете изключително внимателно). ***И така – за събитията в близкия изток можете да прочетете във всеки вестник, в чието заглавие не фигурира трибуквието "ххх"; износът на карнобатска гроздова реколта '75 е преустановен поради изчерпване на количествата (тя и *бийп*-ката свърши – бел. тъжните автори), подземният живот на картофите е крайно безинтересен ('щото растат сурови и под земята няма бира*** (вие така си мислите – бел. миньорите)), ***спортен (за разлика от спиртен) живот в редакцията практически няма (НЯМА?! Поне един малък спортен не се ли намира, да ми прави компания... - бел. кОректорката), а с първия от съвместните ни проекти се запознахте току-що. Enjoy!***

П.С: *Ама вие да не си помислихте, че сме свършили?* – бел. Un-DeaD

П.П.С: Ми аз, да ти кажа, наистина си помислих, че сме свършили. – бел. Snake

П.П.П.С: Само посмейте да ни свършвате толкова бързо – бел. Фенките

П.П.П.П.С: ***Няма, няма*** – бел издържливите

П.П.П.П.П.С: Няма ли?! – бел. гневния Главен

П.П.П.П.П.П.С: ***Ами няма явно... Извън цялата кофа простотия*** (троен дестилат – бел. Цар Киро), ***с която се сблъсках по-издръжливите от вас*** (и аз, и аз – бел. невинната хлебарка), ***основната цел на настоящото писание бе да споделим, че у нас наистина узря идея за дружно творене на хумористични импресийки със социална насоченост, с единствена цел вашето забавление (всъщност, основно нашето такова, но така се казва от учтивост – бел. откровените). Пълната липса на смисъл в настоящото писание е причинена от простичкия факт, че това всъщност е уводната студия на съвместния ни проект и това автоматично я освобождава от нуждата да казва нещо смислено*** (Няма ли край това! – бел. Главния). ***Чувствайте се свободни*** (ама не прекалявайте – бел. Свободния) ***да споделите с нас кои неща от живота искате да анализираме на тези страници, а пък ние ще решим дали да ви обърнем внимание. В мрачните времена, в които живеем, един от основните начини да оцелеем се крие в способността ни да откриваме смешното в иначе неприятно сериозните ситуации, да се подиграваме със самите устои на битието, което така или иначе ни се подиграва ежедневно. Именно с тази цел (а може би, 'щото сме *цензурирано* като задници, знае ли човек – бел. Будната ни съвест) решихме съвсем в традициите на някои източници от българското медийно пространство да разрушим един от първите постулати на писаното слово – а именно, че то трябва да носи някакъв смисъл. И не се стеснявайте, а надникнете в призмата (вече съм сигурен, че е клизма – бел. Главния) ни и следващия път. Може би ще откриете там нещо интересно.***

Обещаната от Дядо Коледа изненада прочее не е шега – още в следващия брой очаквайте мега-ексклузивното сливане на рубриките "Кино" и "Профили". Може разбира се да очаквате и предстоящия през 2019 година сблъсък на земята с астероид или падането на правителството, то си е ваша работа...

ИМЕ НА КЛУБА	ГРАД	АДРЕС	ТЕЛ.	PC	КОНФИГУРАЦИИ	ЦЕНИ	ЕКСТРИ
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	**60**	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Sacrifice	София	кв.Хаджи Димитър ул.Макгахан 63	472023	**22**	Pentium III 833, 256 RAM GeForce 2MX,17" Flatron	1лв.	Headoff Direct!
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико"	9746287	**35**	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX , 19" Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Headoff Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	**35**	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Headoff Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	**116**	P IV 1.6GHz, 256 RAM, GeForce 4 MX440, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14А вътрешния двор		**90**	P IV 1.6GHz, 256 RAM, GeForce 4 MX440, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски" 70 до Пицария „Уго 2"	9816592	**133**	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица" 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)		**130**	P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 5	София	жк. „Зона Б5" бл.8а	9292031	**132**	P IV 1.6GHz, 256 RAM, GeForce 4 MX440, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3	257014	**50**	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	**100**	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	**75**	Athlon XP 1700+ 256 Ram GeForce 2 Ti 64DDR	1 лв игри 1 лв И-нет	Headoff Direct!
Мрежата	София	подлеза на бул "България" и бул "Гоце Делчев"					
Скалата	София	жк. Лозенец, ул. Крум Попов N55					
Акулата	София	Супера до кино Изток (срещу хотел "Плиска"					
Виртуала	Бургас	ул. „Вардар" No-1 (под ритуалната зала)					
Храма	Бургас	к-с "Меден рудник" до бинго зала "Космос"					
Корубата	Бургас	к-с "Славейков" между блок 59 и 60 до парка					
West	Бургас	в центъра на града					
Пентагона	Плевен	ул. Дойран N77 (бившия ДНА)					

Всички клубове са оборудвани с Pentium 4 1.5GHz 256MB Ram GeForce Titanium 19" Monitors

CPL EUROPE QUALIFYING CENTER

Приятно бяхме изненадани от това, че пристигнаха толкова много replay-а на WarCraft III за краткото време, с което разполагахте. Трудно бе да се прецени кой точно е най-добрият измежду всички, но в крайна сметка оригиналният WarCraft 3 бе присъден на Ангел Чешмеджийски.

А новата загадка е:

Имате на разположение една шахматна дъска и осем царици. Условието на задачата е те така да се разположат върху дъската, че да не се пресичат взаимно по хоризонтал и диагонал. Вижда ви се лесно е, пробвайте!

WarCraft III реплики:
Humans

Peasant:
Ready to work!
Yes milord?
What is it?
What?
More work?
Right-o.
All right.
Off I go then.
You're the king? Well, I didn't vote for you.
We found a witch! May we burn her?
Help, help! I'm being repressed!
A horse kicked me once. It hurt.
Doh!
Noe one else available?
That's it! I'm dead.
If you want.

Footman:
Ready for action!
Yes my liege!
Orders?
Say the word!
Aye milord!
On my way!
Of course.
What do you need?
Don't ask, don't tell.
Grab your sword and fight the horde!
Uncle Lothar wants YOU!
It's only a flesh wound!
Attack!
To arms!
Let me at 'em!

Rifleman:
Locked and loaded!
Ye have a target?
Aye sir!
Whaddya need?
Aye.
Time to go!
Okay.
I'm your shooter.
This... is... my... BOOMSTICK!
Where's me drink!?
I can't shoot straight unless I've had a pint!
Oh, there's me drink. Get in mah belly!
Gun's don't kill people . . . I DO! Hahah!
Don't shoot yer shit that thing at me!
I shot the sheriff, and the deputy, and yer little doggie too!
You'll take me blunderbuss when you pry it from my cold dead hands!
Take that ya sod!
Shoot to kill!
I've got the beast in mah sights!
Fire!

Archmage:
This had better be worth it.
You require my assistance?
Well?
Get on with it.
What is it now?
Fine.
I can hardly wait.
Right... something. – I was unable to determine what this one says.
Perfect!
Don't you have a strategy?
Your prattle begins to annoy me.
You'd best stay clear of me, or I'll turn you into a mindless sheep.
I don't waste my magic on just anything.
Nimthory forstatis sedah (something like that – mystic chanting, spelling approximates the words)
For Glory!
To battle!

Knight:
I await your command.
Yes my lord.
Your honor?
Command me!
At once!
For the king!
Absolutely!
My favorite color is blue. No, yellowwww!
Victory for Lordaeron!
Dost thous speak unto me?
By the gods you're annoying!
I never say Ni.
Damn helmet... can't seem to get this thing...
To the death!
For the king!
Have at thee!

Mountain King:
All right, who wants some?
Aye?
Wait 'til ya see me in action!
Give me something to do!
Hmm?
I'm comin' through!
Outta my way!
Move it!
Brilliant!
Could ya put some bonus points in my drinking skill?
Any fish 'n chips shops about heah?
I think it's time for a nippy shweetie.
What the bloody hell are you playing at?
There's nothing more motivatin' than fightin' with a bad hangover.
Where's the pub?
Let's get PISSED!
I'll run 'em through.
What's this?
To arms!
Death comes for ye!

Paladin:
I live to serve all believers.
At your call!
For my people.
As you wish.
It shall be done!
I am not afraid.
Let me face the peril.
What would you ask of me?
It's hammer time!
I want to be your sledgehammer.
Touch me not, I am chaste!
No? Is that your final answer?
I have bad brethren.
Is that a sword? Luxury! Is that a horse? Sloth! Is that a helmet? Vanity!
Justice will be served.
Defending your name.
Death to the infidels!

Gryphon Rider:
Och, count me in.
Yer the boss.
No problem.
Ter the skies!
That's great!
Och!
Aye sir.
I'll do what it takes. (almost sounds like "I'll do without tights")
Judge me by my size, do ya?
It's not the size of the hammer that counts, it's how ya wield it.
Someone gave me the bird!
This warhammer costs 40k!
Heheh.
Half this beast is in danger . . . but the other half IS danger!
For victory!
Death comes for ye!
By Moradin's beard!

Priest:
I come to cleanse this land.
Is my aid required?
What ails you?
Yes, my friend.
Is someone injured?
As you wish.
Of course.
I am your servant.
Scalpel! Sponge! Magic wand!
There is peace, and serenity, within the light.
Clear! (followed by an electrical discharge sound)
Cross over children, cross over, into the light!
I have been chosen, by the big metal hand in the sky!
Side effects may include dry mouth, nausea, vomiting, water retention, painful rectal itch, haullucination, dementia, psychosis, coma, death, and halitosis. Magic is not for everyone. Consult your doctor before use.
By the power of the light, BURN!
Begone, spawn of darkness!
Now, feel my wrath!

Sorceress:
The flows of magic are whimsical today.
This better be good.
Do you require aid, Human?
Help me help you.
What'll it be, hotshot?
If you insist.
What a good idea.
It's about time.
Once again, it's up to the Elves.
Get down, Sparky!
Click me baby, one more time.
Maybe you should get a strategy guide.
I don't remember casting slow on you.
You don't get out much, do you?
Let's chat on battle.net sometime.
For the end of the world spell, press Control-Alt-Delete.
Without delay!
Now victory shall be ours!
Your wish is my command.

Gyrocopter:
We have liftoff!
Oh, it's you.
OK to go.
How you doing?
Where to?
What, over there?
They'll never hear me coming (engine knocks)
Will do, command.
Oops, I dropped something (whistle, boom)
Stay on target . . .
I'd rather be flying. Uhh, oh.
You can be my wingman anytime.
Pilot to bombardier.
Bombardier here, go ahead pilot.
I will now demonstrate the doppler effect

(Dopppleeerrrrrr)
There's . . . something . . . on . . .the wing!
I'm on a different PLANE of existence. Get it? PLANE.
I've got tone!
This bomb's for you!
Take it!
Death!

Mortar Team:
Mortar combat!
Hello!
Show us a target!
Let's get to fightin'!
Move yer arse.
We'll do it in a jiffy.
Ye made the right choice! It's on!
Come on shorty. On our way!
Mobile!
It's you and me pal! We've got the synergy.
I'm TNT. I'm Dyn-o-mite.
We must defeat the dwarves! Uh, we ARE the dwarves. Oh.
You've got a chip in your shoulder. Mm, yes, and a bit of fish too.
And that's how baby dwarves are made. Bah!
Clearly Tassadar has failed us. You must not!
What's that? Get yer finger out of the bunghole! *pop*
Mmm-hmm-hmm. Burnin lootin, bombin shootin! (sung)
Take this you bastard!
(boom)
Where do you want us?
Hey you! Catch!
Eat mortar! Eat lead!
Eat hot death!
This battle is over.
Burn it!

Orcs

Peon:
Ready to work.
Yes?
What!?
Work work.
Okey dokey.
I can do that.
Be happy to.
Me busy! Leave me alone!
No time for play.
Me not that kind of orc.
Something need doing?
What you want?
Ok . . .
I'll try.
Get 'em!

Grunt:
My life for the horde!
Yes?
Huh?
Lotarr (?)
Zug-zug
Dabu.
Swomu (?)
What you want?
Master?
Why are you poking me again?
Why don't you lead an army instead of touching me?
Poke poke poke, is that all you do?
Oooh. THAT was kind of nice.
Me so horned, me hurt you long time.
Me no sound like Yoda, do I?
It not easy, being green. (sung)
Hiyah!
Time for killing!
Time to die!

Troll Headhunter:
Vengeance for Zuljin!
Yeah-hehhehhehhunh.
Anythin' you wan'.
Chu got it man.
Ahhhhah!
Wha' chu wan' me do?
Wha' chu wan' me go?
What?
Who you wan' me kill?
Wha' chu bother me for?
Leave it to me, I take a big weight off your shoulders.
Chu wanna buy a cigar?
Luuucy.
Say Hello to my little friend.
It's time for a little blood.
Don't mess with the bad guy.
Astingo!

Blademaster:
I am yours!
Excellent choice.
Hai!
I hearo, and obey.
Yes!
My blade seeks vengeance.
Ohhh.
What task is there?
Yes lord!
Snatch the pebble from my hand, Grasshopper.
My-a blade can cut through armor . . . and still cut a tomoato!
Twin blade action! For clean, close shave every time.
Wasabi!
Aiiiies!
Tastea my blade!
Huah!

Репликите на Blademaster-а са замислени като пародия на японец, опитващ се да говори на английски.

Farseer:
The future is ours.
My eyes are open.
Of course.
Watch out!
I see.
Do you need my counsel?
Destiny awaits.
I see dead people.
Touch your tongue to mine.
Concentrate and ask again.
Outlook not so good.
Reply hazy, try again.
Seeing is believing.
Strike! (bark growl)
Attack!
Look out!

Tauren Chieftan:
I have an axe to grind.
Done!
An excellent plan.
For my ancestors!
Your order?
Your command?
Ohh. My back is killing me.
I need to take a load off.
Owww. I think I have a splinter.
These poles are heavy. I should find someone else to totem.
I used to have to go war uphill, both ways.
Your way right away.
What would you ask of me?
None shall pass!
For the tribes!
Honor guide me!

Tauren:
May my ancestors watch over me.
How now?
Bring it on!
I am able to help.
Immediately!
Well done.
For the tribes!
Do not push me or I will impale you on my horns.
Da Bulls!
Got milk?
There's a lot at steak here!
Hey, what are these letters burned on my ass?
Ole!
sound of glass breaking
Sorry.
Death to the enemy!
Death to the enemies of the horde!
Start running.

Shaman:
Storm, Earth, and Fire, heed my call!
How can I help?
Direct me.
Yes, warchief.
Right away.
For the horde!
A wise plan.
You ever get hit by lightning where the sun don't shine? (lightning sound)
Back off, punk!
The sky is falling.
Raindrops keep falling on my head! (singing)
No time to play, we have war to fight!
Electrifying.
Blame it on the rain. Huhuh-haha.
Lightning!
Power to the horde!
Feel the ground TREMBLE!

Troll Witch Doctor:
Someone call for de doctor?
You seek me help?
How may I serve?
What you be cravin'?
Do you be feelin' well?
Ai hear the summons.
That' be good choice mon'!
Right eway
Tazdingo
Ekum bokum.
I may have somethin' for ya.
We be jammin!
It's a cookbook! A cookbook!
Soylent Green is made from Trolls!

Следващото е една реплика:

Takui-san!
Yes, go ahead.
What the Iron troll is doing now is putting heads in a pot. They have to boil for 20 minutes, so the eyes can be used in a second dish, an eye and raspberry sorbet.
Ooh, sounds good! (This last bit by the typical "Japanese actress judge" voice)

I do it... NOW!
Blahhahah!!
Blahahaohwhoha

Wolf Rider:
Ready to ride!
Need something?
Say the word.
Yes, chieftan!
No problem.
Hyah!
Let's ride!
Down boy!
You're annoying my dog.
What's that smell? Oh, bad dog!
I'm hungry like the wolf!
Hmm?
Sic 'em!
Taste my steel!
For Doomhammer!

Wyvern:
Ready to soar, master.
Are there enemies above?
Yeee-haw!
To the winds!
Onward and upwards!
I need orders!
Speak, chieftan.
Peter, I can fly!
Oon-dabu.
I can see my house.
The ONLY way to fly.
I'm getting a little dizzy.
Flash! Ah-ah-ah!
Fly the friendly skies.
Look! Up in the sky! It's a bird, it's a plane, it's ME!
Victoryyyyy for the horde!
For the glory of the horde!
Die!

WCG

Компютърните игри се появяват почти едновременно с първите по-мощни компютри в края на 60-те години на 20 век. Само десетина години по-късно те добиха толкова широка популярност, че около тях започва да се заражда цяла индустрия, която през 2000 г успя да изпревари по продажби дори холивудските филмови студия и звукозаписните компании. Навлизането на компютрите и конзолите практически във всеки дом превърна компютърните игри в най-масовото интерактивно забавление на 21 век.

Логичната следваща стъпка беше организирането на състезания, в които най-добрите в света да премерват своите сили и умения в любимите си игри. Предпоставките за организирането на световен фестивал на компютърните игри по подобие на Олимпийските игри бяха налични още преди няколко години. Най-различните подобни форуми в национален мащаб започнаха да предизвикват все по-голям интерес не само сред запалените геймъри, но и сред широката общественост. За радост България не остана назад от световното развитие в този високотехнологичен спорт на бъдещето. Благодарение на модерните клубове за игри и интернет все повече български младежи имат възможност на достъпна цена да играят на любимите си игри и да бъдат достойни опоненти на най-добрите в света. Само през миналата година в България се проведоха над 100 турнира по най-различни игри като най-масовите привлякоха по над 500 участници и неколкократно повече зрители, печатните медии, радиата и телевизиите отразиха тези мащабни прояви.

Бумът на компютърните игри и нарастващата популярност на състезанията в Интернет и в клубовете за игри и интернет по цял свят по естествен път доведоха до идеята за организирането на световен форум, където да се срещнат най-добрите представители на отделните нации. В тази амбициозна задача се зае корейската компания ICM. В продължение на няколко години те подготвяха почвата за провеждането на Първите Световни Кибер Игри, които се състояха през декември 2001 г. в корейската столица Сеул. Една година по-рано отново в Сеул беше проведен специалният международен турнир World Cyber Challenge, който послужи като репетиция за самите игри.

Като генерален спонсор на Световните Кибер Игри се включи корейският гигант Samsung Electronics, а списъкът на фирмите подпомагащи събитието включва световни концерни като Microsoft, Intel и Compaq, които оцениха по достойнство потенциала на първенството като едно от най-значимите младежки събития през годината.

Първото по рода си гигантско геймърско шоу се проведе от 5 до 9 декември 2001 г. в Световния търговски център COEX в столицата на Република Корея Сеул. В събитието участваха над 400 състезатели от 37 страни, които премериха сили в шестте официални дисциплини на игрите.

Общият награден фонд в състезанията беше 300 000$, като победителите в отделните турнири получиха премии от 20 000$, а отборът по Counter-Strike - 40 000$, парична премия получиха и класиралите се на второ и трето място.

Самите състезатели бяха настанени в специално Олимпийско село предоставено от генералния спонсор Samsung Electronics.

Медийният интерес не само в Република Корея беше огромен. Състезанията бяха отразявани на живо по местната национална телевизия, а от страните участнички бяха делегирани над 100 репортери, които предаваха игрите за над 50 различни медии по света, сред които италианската телевизия Rai Uno, полската национална телевизия, английското, американското и шведското издание на списание PC Gamer, холандското издание на списание PC Zone и мн.др.

България беше една от страните, които изпратиха свои отбор в Сеул и точно както и при Олимпийските игри се превърна в една от държавите, участващи още от самото начало в амбициозния проект. Българската делегация се състоеше от 15 състезатели, които представиха страната ни във всичките 6 дисциплини. Отборът замина благодарение на усилията на българския стратегически партньор на организаторите - Headoff Gaming Intranetwork, запазена търговска марка на фирма "Ай Ует" ООД.

Въпреки липсата на достатъчен международен опит и изключителната конкуренция нашите състезатели се представиха достойно на корейска земя. Здравко Георгиев достигна четвъртфинал в дисциплината StarCraft, а другият наш представител в същия турнир Димитър Александров отпадна на осминафинал в "българско дерби" именно от Здравко Георгиев. В дисциплината FIFA 2001 Денислав Енчев спечели своята предварителна група и също достигна до осминафинал, където остъпи пред единия от бъдещите финалисти. Най-голямото постижение на българите в Сеул беше спечелването на специалната награда за "Феър Плей" на домакините, която бе връчена на Димитър Александров.

През ноември 2002 г. отново в Южна Корея ще се проведе второто издание на Геймърската олимпиада и България отново ще бъде представена с 13 състезатели в турнирните дисциплини (това е квотата, която отпускат организаторите от корейска страна). От 31.08.2002 до 14.09.2002 г. в София ще бъдат проведени квалификациите по шестте официални дисциплини за Световните Кибер Игри 2002 (World Cyber Games 2002), и благодарение на съдействието на спонсора Samsung и на организацията от страна на Headoff G.I. ще бъдат излъчени състезателите, които ще представят България. Квалификациите ще бъдат абсолютно безплатни, ще има достатъчно награди за първите места, така че се очакват геймъри от цялата страна да дойдат и да премерят сили с цел да бъдат отсети наистина най-добрите от тях.

Поставя се началото на развитие на ново понятие - кибер спорт или накратко е-спорт и България влиза в историята като една от участничките-основоположнички в утвърждаването на това понятие. Всички, които пряко или косвено подпомагат събитието трябва да се чувстват като строители на съвършено нова, съвременна култура.

НЯМАШ ДУМИ?

ВИЖ » СНИМАЙ » ИЗПРАТИ

Има толкова впечатляващи моменти, които е трудно да опишем с думи. С новия Nokia 7650 думите не са необходими. Телефонът има вградена цифрова камера и голям цветен дисплей, който може да използваш и като визьор. За да споделиш момента, просто направи снимка и веднага я изпрати. Открий невероятните възможности на MMS* услугата за предаване на кратки мултимедийни съобщения. Комбинирай снимки, текст и глас така, както ти самият искаш.

Покажи какво имаш предвид.

*Проверете при Вашия доставчик на услуги поддръжката на MMS.

NOKIA 7650

Телефон ↔ Фотокамера

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.nokia.bg

Copyright 2000 Nokia. All rights reserved. Nokia and Nokia Connecting People are registered trademarks of Nokia Corporation. The availability of particular products and services may vary by region. Please check with the Nokia dealer nearest you. Ученето на MMS, телефона с GSM мрежа и/или поддръжка на MMS услуги от доставчика на мрежата е задължително условие за използване на MMS услуги. Моля, свържете се с Вашия доставчик на мрежа за повече информация относно достъпността на MMS услуги. Nokia не е отговорна за каквото и да е съдържание, достъпно чрез MMS услуги, или за последствия от използването на такъв вид съдържание. Nokia не е отговорна за каквото и да е съдържание, достъпно чрез MMS услуги, или за последствия от използването на такъв вид съдържание.

На 14 Август Федералният Апелативен Съд на САЩ е отхвърлил иска за възобновяване на съдебното дело, заведено срещу компании от развлекателния бизнес във връзка с инцидента от 1997 година, когато ученик застреля трима свои съученици и рани петима други.
Обвинителите твърдяха, че няколко компании - създатели на компютърни игри, порнографски сайт в Интернет и киностудио са виновни за убийствата, защото под давлението на образите на секс и насилие, пресъздавани от тези медии, стрелецът Майкъл Карнийл е извършил убийствата.
За тези от вас, които не си спомнят вече за този случай, ще отбележим само, че сред обвинените бяха id Software и авторите на филма "Баскетболни дневници". Добре поне, че в Америка има и малко по-интелигентни хора, които могат да направят разликата между престъпно мислене и природна умствена импотентност. Делото бе за обезщететние от 33 милиона щатски долара.
Стрелецът Майкъл Карнийл е бил на 14 години, когато е извършил това злодеяние. В момента малоумния пич излежава доживотна присъда без право на обжалване за следващите 25 години в Изправителното Заведение в Кентъки.

Сони са подписали договор с Джет Ли да направи "motion capture"-а на главния герой на предстоящото PS2 заглавие Rise to Honor. Според представители на Сони играта ще е базирана на класическите Хонг Конгски екшъни. Прочутият боен хореограф Кори Юен, партнирал на Джет Ли по време на снимките на филми като "Единственият", "Целувката на Дракона" и "Смъртоносно Оръжие" 4, ще помага на екипа разработчици при хореографията на екшън-сцените в Rise to Honor. Освен че ще помага в анимирането на главния герой, Джет Ли ще му даде и гласа си, а освен това е канен и като консултант към проекта. Говори се, че Сони са се бръкнали здраво, за да наемат услугите на Джет Ли и Кори Юен.

Търсят се: фенове на компютърните и видео игри, които да са готови да сменят идентичността си. Трябва да са готови да живеят една година под името на ловеца на динозаври Турок.
Надявайки се да начертае нови територии в сферата на рекламата, една Британска маркетингова компания обяви в понеделник, 12-ти август, че ще плати по 800 щатски долара на пет човека, готови да се превърнат в живи билбордове на доста непопулярния компютърен и видео герой Турок. Очевидно човешката простотия "нема спирка". Acclaim UK търсят мераклии, които съвсем официално и легално ще сменят името си за една година с цел рекламиране на най-новата игра от поредицата за индианеца Турок, който може да се движи във времето и се бие с биологично подобрени динозаври (адски оригинално). Горките рекламни специалисти смятат, че по този начин рекламното послание ще достигне дори до хора, които вече са претръпнали от редовното облъчване с информация за дамски превръзки, мъжки чорапи, детски памперси, кучешка храна и прочее.
Компанията, освен че ще поеме всички административни разноски по смяната на името, е обещала на всеки бъдещ Турок една игрална конзола, колкото си поиска игри и 800 долара кеш. Ебати балъците.

Ето и списъкът с отличниците сред компютърните игри за периода 28 юли - 3 август 200 година. Нека по-наблюдателните от вас открият коя игра фигурира 4 пъти в Топ 10. А нека и по-паметливите от вас си спомнят от колко време The Sims фигурира в тази класация. Едва ли има друго заглавие в историята на компютърните игри, което близо две години неизменно да седи в челната десятка по продажби. Ей, тия пичове от Acclaim! Дори да накарате пет хиляди души да си сменят имената с тези на динозаври, пак нема да има ефект, щото то си трябва и малко мозък!

1. Warcraft III: Reign Of Chaos - Vivendi Universal - 60 USD
2. Neverwinter Nights - Infogrames Entertainment - 55 USD
3. The Sims: Vacation Expansion Pack - Electronic Arts - 29 USD
4. The Sims - Electronic Arts - 45 USD
5. Grand Theft Auto 3 - Take-Two Interactive - 45 USD
6. Backyard Baseball 2003 - Infogrames Entertainment - 19 USD
7. Microsoft Zoo Tycoon - Microsoft Games - 27 USD
8. Medal Of Honor: Allied Assault - Electronic Arts - 45 USD
9. The Sims: Hot Date Expansion Pack - Electronic Arts - 21 USD
10. The Sims: Livin Large Expansion Pack - Electronic Arts - 21 USD

В сряда, 7 август, Electronic Arts официално обявиха, че в момента се разработва поредната игра от серията FIFA - FIFA Football 2003. Както се и очакваше, играта ще използва енджина на FIFA Football 2002, но за сметка на това ще има две новости, коя от коя по-мъгляви и изтъркани. Едната е "изцяло обновен изкуствен интелект", а другата е "подобрен контрол над топката от старана на играчите". Иначе казано, можем да очакваме същата игра, но с по-ново име.

Пак в сряда, 7 август, Electronic Arts обявиха още една трагична новина, наред с излизането на FIFA 2003. PC-версията на The Lord of The Rings: The Two Towers е замразена и най-вероятно няма да види бял свят. Според пичовете от Electronic Arts причина за това е фактът, че студиото, което разработва играта, няма да може да спази сроковете и най-вероятно играта няма да е готова за премиерата на втората част на филма в края на годината. Интересено защо, но при студията, занимаващи се с Playstation 2 и Gameboy Advance версиите на играта, няма никакви проблеми и всичко върви по график. Ех, съдба.

Новият шеф на Vivendi Universal Group (за тези от вас, които са хибернирали през последните две години, това е компанията, която притежава две от най-добрите студия за разработка на PC игри в момента - Blizzard Entertainment и Sierra Studios) Жан-Рене Фурту смята игралния бизнес за "неприоритетен" за компанията и е посклонен да се отърве от него, от колкото от някои от другите части на Vivendi - това съобщи Ройтерс, цитирайки публикация във вестник Wall Street Europe. Проблемите в огромния външен дълг на Vivendi Universal все още не са решени, което означава, че и съдбата на отделните компании, влизащи в състава на Vivendi Universal Group, все още не е ясна.
Жан-Рене Фурту заявил пред Wall Street Europe, че по-скоро би се разделил с американската издателска група Vivendi Universal Publishing, отколкото да се раздели с, да речем, 44% от Cegetel - вторият по големина мобилен оператор във Франция.
Според експерти продажбата на издателската група би донесла на Vivendi около два милиарда евро, докато бизнеса на Cegetel се оценява на 5-7 милиарда евро.

Компанията Ziff Davis Media Game Group публикува резултатите от последните проучвания на пазара на игралните конзоли от ново поколение. Според аналитиците на компанията новата конзола на Nintendo, Game Cube, се намира на второ място по продажби. Към 13-ти август количеството от продадени "кубчета" е 4.8 милиона, което е с около 1 милион повече от продадените бройки на отрочето на Microsoft X-Box. При конзолите спор за първото място не се наблюдава - тук Playstation 2 води пред конкуренцията с много. На този етап конзолата на Сони е продадена в над 14 милиона бройки. По-интересното в случая е, че прогнозите за края на 2003-та година предвиждат интересни потенциални промени в статуквото. Според допитване, проведено от специалистите на Ziff Davis сред играещото население, 9% от анкетираните споделили, че имат намерение или желание да се сдобият с Nintendo Game Cube, докато 15% от запитаните били хвърлили око на кознолата на Microsoft. На основата на тези данни големите специалисти от Ziff Davis направили следната прогноза - към края на 2003-та година на второ място ще излезе X-Box, с потенциални 13.7 милиона продадени бройки. За Game Cube се предвиждат към 11.2 милиона потребители. На първо място, съвсем естествено, си остава Playstation 2 с над 24 милиона потенциално продадени конзоли.

На 9 август Microsoft и Bungie обявиха продължението на Halo - мегапопулярната игра, която засега е само в X-Box версия, продадена в над 1 милион екземпляра досега. Halo 2 ще продължи приключенията на Master Chief - генетично модифицирания супер-боец, който в първата част на играта заедно с отряд от себеподобни трябваше да се справи с пълчищата извънземни от Ковенанта. Halo 2 ще бъде базирана на съвсем нов енджин, а авторите й твърдят, че втората част ще

бъде минимум "два пъти по-добра от предишната във всяко едно отношение". За съжаление в изявлението на Microsoft нищо не се споменава за PC версия на Halo 2. Имайки предвид, че компютърната версия на първото Halo ще излезе едва през лятото на 2003-та година, то най-вероятно ще видим Halo 2 нейде през 2004-та или 2005-та година.

На 7 август Bioware обявиха, че в момента компанията работи над два специални проекта, все още не анонсирани публично. Първият е ролева игра, разработвана от Bioware по поръчка на Microsoft, която ще излезе ексклузивно за X-Box. Вторият е пак ролева игра, но този път за PC, която на този етап все още не е представена пред нито един дистрибутор. Единственото известно за двете игри за момента е, че се разработват в нови, разработени от Bioware игрални вселени. Специално за PC играта пичовете от Bioware твърдят , че ще бъде в най-добрите традиции на Baldur's Gate и Neverwinter Nights.

Компанията Konami спечели съдебен процес срещу трима тайвански граждани, уличени в разпространение на нелегални копия на Metal Gear Solid 2 за Playstation 2. Тримата пирати са осъдени за продажбата на над 120 000 нелегални копия на играта. По решение на съда тримата обвиняеми ще платят доста тлъсто обезщетение на Konami в допълнение към условната едногодишна присъда. На излизане от съдебната зала представители на Konami заявили пред журналисти, че много скоро смятат да пренесат антипиратската си програма и в страните в Европа и Америка.

Компанията THQ е подписала договор с известния актьор Ланс Хенриксен (Aliens 3, Цвят на нощ, Дженифър 8 и мн.други) за озвучаване на командир Молов, който се явява началник на героя на играча. Пресслужбата на THQ обяви също така, че работата върху играта продължава с пълна пара и тя може да се очаква на пазара в навечерието на Коледа 2002 година.

В края на юли Грег Хелстрьом, представител на Westwood Studios, съвсем официално обяви, че втората част на Command&Conquer: Renegade никога няма да види бял свят. Според него работата по играта е окончателно прекратена. Играта бе замислена като масов мултиплеър екшън във вселената на Red Alert. Всички готови до момента модели са пуснати в Интернет за ползване от ентусиастите, разработващи модификации на играта.

Gearbox Software и Sierra обявиха поредното забавяне на Counter Strike: Condition Zero. Играта, която трябваше да излезе през лятото, а по-късно и през есента на тази година, по всичко личи, че ще види бял свят най-рано в началото на 2003-та. Естествено, подробности около забавянето не са изнесени.

Летният семинар Lucas Arts Summer Games донесе една доста интересна новина. Известният гейм-дизайнер Питър Хършман, продуцирал поредицата Medal of Honor, се е присъединил към компанията на Лукас, където ще работи над нов авиосимулатор по мотиви от Втората Световна Война. Новата игра ще бъде своеобразен римейк на станалата култ в 1991 година Secret Weapons of Luftwaffe. Подобно на оригинала, и новата игра ще предложи на играчите изключително силна сюжетна линия, където те ще могат да влязат в ролята на елитни пилоти и да вземат участие в най-опасните мисии от Втората Световна.

Activision обявиха, че са подписали договор за разпространение с разработчика Team 17, според който издателите на Quake и Soldier of Fortune получават всички права върху разпространението на Worms 3 и всички бъдещи игри от поредицата за всички конзолни платформи и PC. Worms 3 ще използва съвсем нов деформируем 3D терен и ще запази много от уникалните оръжия, използвани в предишните игри от серията.
Worms 3 се очаква да излезе до края на 2003-та.

Doom 3 на QuakeCon

QuakeCon дойде и си замина. Естествено, основното заглавие, за което се говореше и което се демонстрираше там бе Doom III. За играта бе изнесена доста информация, доста повече от всичко, което бе налично до сега. Ето накратко по-важните неща, анонсирани на QuakeCon-а относно Doom III:
- Джон Кармак обяви, че на този етап енджинът на играта може да поддържа до 4 играчи в мултиплейър. Според него обаче, тъй като самият енджин е доста гъвкав, при нужда това ще може да се коригира.
- Кармак споменал и за възможен expansion на Doom-а, който да е насочен основно към мултиплейър. Все още няма ясна идея дали той ще бъде

допълнение към основната игра или ще е самостоятелен продукт (като разработвания в момента Return To Castle Wolfenstein: Enemy Territory).
- Най-важната информация за нас обаче е, че е 99% вероятно RAILGUN-а да се появи в Doom III. Все още това не е окончателно решено, но шансът е много голям.
Малко встрани от темата: на традиционния турнир по Quake 3, 1 на 1, на QuakeCon-а бяха поднесени много изненади. Миналогодишният шампион Zero4 загуби изненадващо първо от спаринг-партньора си и миналогодишен финалист fatal1ty, който от своя страна отпадна на полуфинала от *69|Daler след доста равностоен мач, завършил 7-5 за Daler. Най-голямата изненада бе M19.Lexer - относително неизвестно лице на Quake 3 сцената. Той спечели турнира и грабна наградата от $20 000, след победа над *69|Daler s 12-10. На печелившите честито!

- Производител: **S2 Games**
- Разпространител: **iGames**
- Интернет: **www.s2games.de**
- Очаквания: **Огромни**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Екшън / Стратегия**

Автор: Whisper

Savage

Началото

Нека ви разкажа една история. Имало едно време едни геймъри, които познавали това онова в областта на програмирането, 3D моделирането и гейм дизайна. Събрали се един ден пичовете, седнали на една маса, почерпили се, поприказвали си и един от тях изведнъж казал, "C'mon, dudes, let's take to make a computer game!"(което в приблизителен превод ще рече "Абе, пичове, я да вземем да направим една компютърна игра").

Речено-сторено. Събрали пари пичовете, регистрирали фирма, наели офис и седнали да мислят върху първото си заглавие. И тук започнали проблемите. Половината от тях били върли фенове на стратегиите в реално време и искали да правят такава игра; другата половина били върли фенове на екшъна, и съответно се сещате какво искали. Настанал пълен хаос и не след дълго започнала остра престрелка с пуканки и вербални злоупотреби с омразните игрални жанрове. В този кулминационен момент в офиса влязъл един от тях, когото те били избрали за президент на компанията. Виждайки свинщината, той ги попитал какво става. Двата лагера веднага почнали да обясняват позициите си, опитвайки се да обосноват поведението си. "Президенто" помислил малко, харесало му, помислил пак, и им казал "Deos mio, men, let's make two-in-one!", "За бога хора, дайте да направим една игра, която да е едновременно екшън (или ешкън, вече не съм съвсем сигурен как точно се казва) и стратегия." "Екшънджиите" и "Стратезите" помислили малко, не им харесало, затова решили да не мислят повече, и коригирали траекторията на пуканките върху "президенто". Слава богу, след малко двата лагера решили пак да помислят (де да знае човек, втория път може и да му хареса), и, о чудо, верно 'зело, че им харесало. Пичовете спрели да стрелбата и седнали край кръглата маса да преговарят. И така, след много перипетии и безвъзвратно прахосани пуканки, се родила идеята за създаването на екшън-стратегия в реално време.

Макар и малко поукрасена, в най-общи линии това е историята на Savage - една от малкото игри от тазгодишното E3, която направи впечатление както с графика, така и с оригинална концепция и потенциално смазващ геймплей. Сега ще хвърлим едно тлъсто око в кухнята на това заглавие, което може да се окаже най-приятната изненада на пазара на компютърни игри за последните няколко години.

Историята

Хилядолетия напред в бъдещето Земята е едно пусто и неприветливо място. Издънките на човешката раса бродят по света, водейки непрекъснатата борба помежду си и със създанията на природата. Две са основните култури в далечното бъдеще: човешката - упадъчна, егоистична и самоунищожаваща се; и тази на зверовете (гореспоменатите създания), която се учи от грешките и провалите на хората и с течение на времето еволюира. Животът на представителите на тези две култури е безспирна битка за основните природни ресурси, необходими за живот.

Сред хората обаче се появява предводител, непобеждаван никога досега в двубой. Джеразая Грим, Непобедимият, обединява номадските човешки племена под един общ флаг. Така се създава Човешкият Легион. Под умелото и твърдо ръководство на Джеразая, хората постепенно откриват и усвояват древните тайни на технологията и познанието и, както си му е редът, бързо ги впрягат за създаването на нови и по-страшни оръжия.

Джеразая имал по-млада сестра, Офелия. Тя, за разлика от народа си, не изпитвала омраза към създанията на природата, дори нещо повече - имала специална дарба да общува с тях. Виждайки в какво са се превърнал брат й и народът й, една нощ тя просто изчезва. Джеразая няма време да тъгува за нея, защото неговите разузнавачи му носят потресаваща новина - дивите зверове започват да се събират в огромна армия. Те сякаш изведнъж са усвоили навиците на хората и започват да създават свое собствено общество. Нещо повече - носят се слухове, че и те използват някаква странна технология, неприличаща на нищо виждано или чувано досега. Според древните текстове най-близкото определение за тази технология на зверовете е "магия". Но най-потресаващият слух, достигнал до ушите на Джеразая е, че зверовете си имат собствен водач - човешка жена, наричана Кралицата на Зверовете.

Вече става ясно, че е настъпил краят на неоспоримото човешко господство над света. Във въздуха се носи миризмата на битка, а барабаните на войната подемат ритъма на смъртта. Оцеляване или изтребление, слава или позор - съдбата на самия свят ще се реши на бойното поле.

Концепцията

Именно тук е основната разлика между Savage и всяка друга игра, из-

лизала досега на пазара. Виждате ли, това заглавие всъщност съдържа в себе си две игри. В най-общ план Savage е стратегия в реално време, точно като Warcraft 3. Разгледана под лупа обаче, играта е екшън от първо или трето лице (има планове да може да се преминава между тези два режима). Нека да поясня за какво става дума. Като замисъл играта ще бъде мултиплеър-ориентирана. Това не означава, че ще бъде от типа на масовите онлайн игри - не, по-скоро тя ще е нещо като Quake 3 или Unreal Tournament 2003 - с основен акцент върху отборна игра в локална мрежа или Интернет. До 64 души едновременно ще могат да се включат в една игрална сесия, която според авторите на играта ще продължава между 30 минути и 3 часа, в зависимост от уменията на играчите и размерът на игралната карта. Всеки отбор ще се състои от Командир и Бойци. Командирът е човекът, който ще води стартегическия аспект на играта, а Бойците ще отговарят за екшъна. За Командирът Savage ще представлява стратегия в реално време, в която обаче всички единици (без работниците) ще бъдат истински хора. Командирът ръководи своите Бойци и им дава команди какво да правят и къде да ходят. Тук на преден план излиза още една много интересна идея на пичовете от S2 Games, а именно възможността за взаимен контрол между Командира и Бойците. Ако първият издава глупави или опасни заповеди на Бойците си, те могат да ги пренебрегват, а ако работите тръгнат съвсем на зле могат да дори да

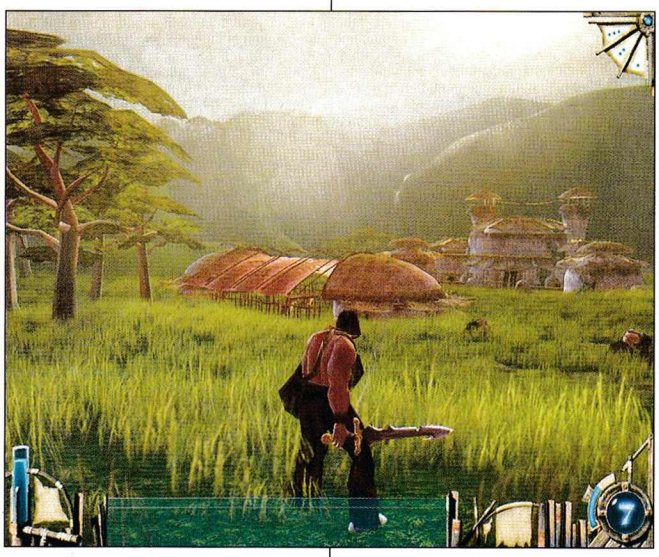
дойде времето за ъпгрейди към помощни единици, непокорният може да се окаже случайно подминат.

Командирът

Той започва играта с един команден център. В него се обучават работници (единствените управлявани от компютъра единици в играта), които да събират ресурси, които пък от своя страна се използват за развитие и подобрение на базата, и откриването на нови технологии. Тези технологии ще осигуряват на отбора нови и по-мощни единици, оръжия, защитни стени, бойни кули, обсадни оръжия и много други. След като натрупа достатъчно средства и създаде солидна войска, Командирът може да поведе Бойците си в атака.

Бойците

Те започват играта в командния център на базата си. Там те могат да се екипират с оръжия и да усвояват



гласуват Командира да бъде сменен. В такъв случай управлението се поема от друг играч. Ако обаче някой Боец умишлено не се подчинява на насоките на Командира, тогава когато

умения, преди да се впуснат в битка. Бойците ще имат пълната свобода, характерна за екшъните в първо или трето лице - ще могат да тичат, скачат, удрят, пробождат, намушкват, посичат, застрелват, взривяват, дезинтегрират, манипулират, дегустират, она... , опа-аа, тая дума няма да я пиша. Поувлякох се, но мисля че ви стана ясно за какво става на въпрос. Във всеки етап на играта Бойците ще могат да се възпозлват от всички предмети и ъпгрейди, които Командирът им е открил или разработил. При проява на неподчинение от страна Бойците, Командирът може да откаже на непокорните достъп до ъпгрейдите. В Savage Бойците ще могат да избират измежду три игрални

класа, най-общо определени като лек, среден и тежък. Лекият клас са слабо бронирани единици, които са леко въоръжени, но много подвижни. Те са идеални за светкавични атаки и за постоянен тормоз над противника. Средният клас са по-добре защитени и по-мощни единици, които ще бъдат гръбнакът на армията. Тежкият клас са бавните, но изключително мощни единици, които в напредналия стадий на игра ще оказват много сериозно влияние върху развитието на бойните действия. Ако преценят за необходимо, всички Бойци от даден отбор ще имат възможност да управляват защитните съоръжения на базата при отбрана или обсадните машини при щурм над вражеската база. Между другото в екшън елемента на играта са вмъкнати и ролеви оттенъци - докато изследват игралната карта, Бойците ще могат да се сражават с NPC-та (управлявани от компютъра създания и персонажи). Убиването на тези NPC-та ще носи "провизии" (виж по-долу) за отбора и опит за съответния Боец. С натрупването на достатъчно опит, Бойците ще вдигат нива, което от своя страна ще води до увеличаване на жизнени точки, скорост, поражение и други.

В играта ще има три вида ресурси - дърво, камък и т.нар. "провизии". Първите два ресурса ще се събират от работниците, които са под управлението на Командира. Провизиите ще се генерират в специална сграда, построена от Командира, но за тяхното увеличаване ще отговарят и бойците. След всяка битка победителите ще могат да събират "провизии" от падналите им врагове, които провизии се прибавят към наличните на отбора. Колкото повече провизии, толкова повече ъпгрейди и нови технологии ще бъдат достъпни за Бойците. Това е още един аспект за взаимно-мотивационната ситема, използвана в играта - върши си добре работата и ще бъдеш възнаграден.

Красотата

Освен с оригиналните идеи на дизайнерите Savage може да се похвали и с една от най-впечатляващите графични платформи, виждали бял свят. Едва ли е необходимо да ви убеждавам колко красиво изглежда играта - вижте скрийншотовете от нея и сами преценете. Растителността в играта изглежда доста впечатляващо - тучни ливади, гъсти гори, високи дървета, абсолютно реалистично изглеждащи хълмове и долини. Надявам се това да не са само маркетингови трикове на пичовете от S2, но да ви кажа честно, след като си размених няколко мейла с водещия дизайнер на Savage Джеси Хайес, смятам, че пичовете са читави.

Експанжън

- Производител: **Mad Doc**
- Разпространител: **Vivendi**
- Интернет: **www.vivendi.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Стратегия в реално време**

Автор: Groover

Empire Earth: The Art of Conquest

Empire Earth се посрещна доста добре от почитателите на стратегически игри. При купчината награди от типа "Стратегия на годината" и "Игра на годината" и седмиците в ТОР 10 на най-продавани игри, Empire Earth просто си плачеше за допълнение. Заглавието покрива огромен времеви диапазон, така че исторически моменти, върху които да се наблегне по-сериозно, има предостатъчно. Дотук всичко се подчинява на логиката. Единственият слаб момент е името на разработчика. Мястото на разработчиците на оригинала - Stainless Steel Studios - този път е заето от Mad Doc Studios. Това предизвика гнева и възмущението на мнозина почитатели на играта и се наложи от Sierra да обяснят, че дизайнерите на Barking Dog Studios всъщност са участвали в разработката на Empire Earth и може да им се има пълно доверие.

Ако всичко, което ще прочетете малко по-надолу, е вярно, казаното от Sierra, по изключение, ще се доближи плътно до истината. В допълнението The Art of Conquest (TAOC) ще намерим цели три нови кампании, 36 нови единици (по 18 за солова игра и мултиплеър), нови уникални "способности" на расите... какво още да желаем - с толкова нови неща някои цели игри правят, камо ли допълнения.

Трите кампании са от тези времеви периоди, за които Sierra са получили най-много заявки от страна на играчите. Изборът се е спрял на Римската Империя, Втората Световна Война (събитията в Тихия Океан) и фантастична кампания в бъдещето. Първата кампания започва малко преди Цезар да заеме престола на Римската Република. Целта е да се предотврати цивилната война в Рим и да се защити Републиката от нахлуващите варварски племена. Ще имате на разположение герои като Сула, Цезар, Тиберий, а сред новите единици са Сенатор (който може срещу определена сума пари да превръща работник във войник), легионер (въоръжен с късо копие за далечен бой и меч за близък) и скорпион (еквивалент на катапулта). За малко да забравя знаменосеца, който повишава морала по време на бой. Акцентът в римската кампания ще падне върху събирането и мениджмънта на ресурсите. За разлика от нея, Тихоокеанската ще шлифова тактическите ви умения. В повечето случаи ресурсите ви ще бъдат силно ограничени и ще се налага да разчитате на подкрепленията, които са предвидени да ви подсилят по време на мисията. Тук ще срещнете наистина интересни нови единици. Въведен е класът на огнехвърлачите (и по-точно танк Sherman с "огнеплюеща" приставка), които ще са особено ефективни срещу пехота. Американските командоси пък ще бъдат единици амфибии (т.е. ще можете да ги ползвате по суша и вода), а черешката върху тортата ще е способността им да взривяват и по този начин да обезвреждат вражеските сгради. Чудесата на света също ще присъстват, къде без тях. Така например в

една от мисиите на втората кампания ще ви се наложи да си изградите собствен Иво Джима на един от островите. И ако това не ви е достатъчно, можете да навлезете в новата космическа епоха и да проследите конфликта с азиатски привкус за контрол над колонията на Земята - Марс. Тук най-ясно ще се забелязва подобрената графика в играта. Космосът ще е изобразен като океан, а Земята и Марс ще са като отделни континенти. Космическите кораби ще се конструират на специални докове и, с изключение на fighter-а, ще могат да се движат единствено в космоса. Дизайнът на новите единици е оставен изцяло на въображението на дизайнерите, които са успели да измъдрят доста странни форми (надявам се никой да не започне да ги произвежда серийно...). Според колегите от западните сайтове и списания корабите изглеждат много добре, движат се перфектно, а най-прекрасният момент е този на избухването им. Гледката наистина си струвала.

Дойде ред и на уникалните "способности" на расите. Вече всяка ще си има по една "екстра", която е недостъпна за останалите. Например гърците единствено могат да произвеждат стрелци, използващи огнени стрели. Вавилонците пък ще имат честта да разполагат с кула, в която вместо войник да стои свещенник, който да лекува приятелските единици и да "конвертира" в правата вяра неверниците. Добавени са и нови "нормални умения", като фанатизъм (удвоява атаката и намалява на половина жизнените точки на пехотата) или усъвършенствано миниране, което ви позволява на един източник на ресурс да работят по 7, а не 6 работника. В съответствие с кампаниите, в играта ще бъдат добавени две раси - японска и корейска.

С това приключва краткият ни поглед към това многообещаващо допълнение. Надявам се, че на първо време ви е достатъчен. А сега просто се прехвърлете на следващото заглавие, което - сами ще се убедите - звучи повече от интригуващо.

- Производител: **2015**
- Разпространител: **Electronic Arts**
- Интернет: **www.ea.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Есен 2002**
- Жанр: **Екшън от първо лице**

Автор: Groover

Medal of Honor: Reload

Отърсваме се от хладните космически вълни, обзели ни в Empire Earth и отново се насочваме към Втората Световна Война. Там ни чака сержант Джак Барнс. Годината е 1944-та, а мястото - един претъпкан самолет на 6-а британска въздушна дивизия. Мирише на пот, гума и страх. След секунди Джак Барнс ще полети към земята заедно със събратята си парашутисти. Тяхната цел е да обезвредят немската артилерия, която е позиционирана на брега Омаха. Огледайте го добре, защото скоро ще се загуби от погледа ви. Ето го, скача... да се надяваме, че ще се справи успешно, защото пътят му нататък няма да бъде много по-лесен и ще е разделен на три етапа (всеки от които състоящ се от 3 солови мисии) - промъкване зад позициите на врага в D-Day, спиране на германската контра офанзива по време на Battle of the Bulge и като последно - влизане в Берлин.

След като в началото воюва рамо до рамо с британците, в края на соловата кампания Джеймс ще е боен другар на руснаците, които първи влизат в Берлин и слагат край на Третия Райх. Поради наличието именно на британци и руснаци, ще се радваме на 15 нови оръжия, които ще се държат като съвсем истински пушкала. По всичко личи, че авторите държат особено много на реализма. Няма как иначе да си обясним наемането на един от най-скъпо платените военни специалисти като консултант по проекта. Благодарение на него, а и на вплите на играчите, изпатили си от нереалистично точните противници в соловата кампания, по този параграф ще има въведени известни промени. Вражите снайперисти вече няма да могат да ви виждат и респективно отстрелват, когато сте скрити зад дърво. За да се спасите от тях, е достатъчно да метнете една от димните си гранати, която да покрие изцяло следите ви, в случай че положението стане напечено. Стационарните картечници пък няма да ви изпиват здравето веднага щом ви мернат, а ще изстрелват серии патрони в произволни посоки, за да ви държат в добра форма.

Разбира се и в новия Medal of Honor можете да очаквате убийствена (хе-хе, колко добре казано - бел. ред.) атмосфера, както и познатия ни екипен стил на игра, дори и в соловата кампания. Често ще ви се налага да изпълнявате задачи, за които да разчитате на адекватно поведение от Изкуствения Интелект на съюзника си.

Основен момент в допълнението на Medal of Honor се явява новият режим на игра в мулиплеър. Става дума за Tugs of War (TOW). В него и двата отбора ще са задължени да изпълнят даден списък от задачи на една карта. Победител е този, който успее да ги изпълни пръв. Разбира се, докато изпълнявате своите задачи, ще можете да отстрелвате противниците и да им пречите колкото може по-ефективно. Предполагаме, че именно системата "прееби другарче" ще залегне в основата на купона. Идеята звучи доста обещаващо и поради още една причина, а именно мястото където се "раждате" отново, след като са ви очистили. В TOW това ще бъде точно определен предмет, който може да бъде разрушен. Ако врагът успее да стори това, за вас ще важи с пълна сила лозунгът "Миг невнимание, цял живот смърт". И ето че изведнъж разрешението на дилемата "дали да защитаваме територията си и мястото за раждане или да нахлуем в чуждата и как да направим и двете най-ефективно" се превръща в основополагащо за успеха условие. Както и да е, по-важното е, че се очертава интересна интрига и едно ново преживяване. За привържениците на по-стандартния мултиплеър са предвидените 12 нови карти, а заглавието ще излезе едва в края на годината. Дотогава мечтайте или пък отгърнете следващата страница. Там отново ще се върнем в годините на Втората Световна Война, само че на съвсем различно място.

Експанжън

- Производител: **Mad Doc**
- Разпространител: **Activision**
- Интернет: **www.activision.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: ---
- Жанр: **Екшън от първо лице**

Автор: Groover

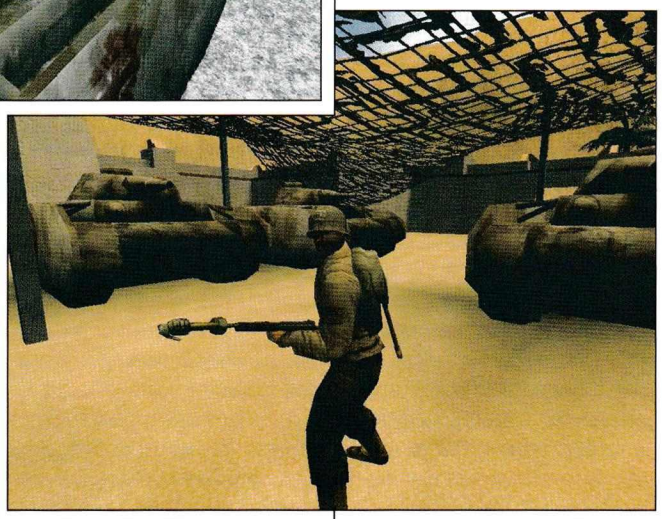
RTCW: Enemy Territory

Експанжънът на RTCW, както разбираме от достъпната информация, се прави със страшна сила. При това по същия начин, по който протече разработката на играта. Какво имам предвид ли? Ами просто една фирма прави сингъл плеъра, а съвсем друга мултиплеъра. Спорен е въпросът доколко удачна е подобна система, но нека първо видим резултатите. На всичкото отгоре съществува и трета фирма, която реално ръководи проекта. Не знам защо, но на мен това ми звучи като нещо от рода на: "Абе бате, много лоша работа бе. Много вожд, малко индианец". Нещата се завързват още повече с името на разработчика на соловата част - Mad Doc. Точно така - същите, които в момента работят по Empire Earth: The Art of Conquest. Светът е малък, ще кажете. Но фактът, че засега сингъл плеърът на RTCW: Enemy Territory е забулен в мистерия, генерира в мен допълнителни съмнения в способността на екипа да се справи качествено и навреме с поетия ангажимент. Но ние сме свикнали - отдавна вече не сме девствени в прегръщането на зле свършена или попретупана набързо работа от страна на разработчици. За соловата игра се знае единствено, че ще съдържа 2-3 нови мисии, чието действие ще се развие върху 10 карти. Тя ще ни отведе в мекото на всички екшъни в първо лице - Египет, където нацистите произвеждат хилядите си нови войници, зомбита и мумии, готови да бъдат застреляни, прободени, запалени, взривени, унищожени безмилостно от играчите. Сред новите пушки, заслужаващи внимание, са снайпера-пистолет и гранатомета. Мултиплеърът се разработва от Splash Damage и ще се състои предимно от модифицирани и пригодени за мрежов екшън карти от оригиналния Return To Castle Wolfenstein. Като се има предвид дизайна на някои от тях, тази новина може само да ни радва. Промените в геймплея касаят предимно класовете герои. Най-сериозно ще бъде доразвит инженера. Той ще може да слага мини, да строи сгради (мостове, отбранителна кула) на точно определени места из картата, както и ще има достъп до доста по-широка гама от оръжия. Нов клас ще бъде Covert Ops-а (еквивалента на Шпионин в Team Fortress). Той ще носи пистолет Luger, както и Snooper Rifle (за която аз знам толкова, колкото и вие, с други думи - нищо). Планира се, някой от класовете - Сержант или Инженер, да може да "строи" позиции, които да служат като начални за всички, които са позволили да бъдат убити.

Третата част на експанжъна (изненадахте ли се?) се нарича ботове. Цяла една фирма, при това не кой да е, а самата Grey Matter, се е заела с тяхната имплементация в играта, така че с право можем да очакваме чудеса от Интелект в тази насока. В крайна сметка малко заглавия могат да се похвалят с такова разточителство. Ако трябва да вярваме на колегите от световната преса, тази част от играта ще постави нови стандарти в жанра. Ботовете няма да се щурат малоумно напред-назад около вас, в немалко от случаите повече пречейки, отколкото помагайки, а ще изпълняват безропотно командите ви (стига да не противоречат на целите в мисията). Сред уменията им се открояват способността да се пазят от експлозии, да използват алтернативни маршрути, ако преценят, че този, по който са тръгнали, е твърде населен... Общото впечатление е, че тези виртуални воини имат повече акъл от една голяма част от хората, с които ви се налага да играете мултиплеър поради липса на достатъчно качествени играчи на RTCW.

Малко, но от сърце - това може да се каже с чиста съвест за информацията, която човек може да намери за Enemy Territory. Въпреки всичко ми се струва, че изнесената информация е напълно достатъчна, за да ви накара да чакате края на годината, когато се очаква и това допълнение да излезе.

Но стига сме говорили за Втората Световна Война и битката в най-брутални й вариант. Нека се пренесем на някои по-цивилизовани теми.



Експанжън

- Производител: **Liquid**
- Разпространител: **Ubi Soft**
- Интернет: **www.ubisoft.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Стратегия в реално време**

Автор: Groover

Battle Realms: Winter of the Wolf

Под цивилизовани места разбираме именно Battle Realms и нейната специфична азиатска атмосфера. Една от малкото различни стратегии в реално време е на път да се сдобие с допълнение. Името на отрочето е Winter of the Wolf, а действието в него се развива седем години преди събитията в Battle Realms. Както и самото заглавие насочва, тук ще става дума за съдбата на мистериозния клан на вълците. Тези способни и мъдри войни попадат под владението на Кланът на Лотуса, който ги заточва на работа в мините. Тук идва редът и на Grayback, който в мините - както Вапцаров сам казва - "попаднал на хора и станал човек". Самопровъзгласилият се лидер се обявява против подтисничеството на Клана на Лотуса и поема неравностойна борба срещу поробителя. Въпросната съпротивителна епопея продължава цели 11 мисии, като първите четири се развиват изцяло в мините. Както вече сте се досетили, в началото няма да се налага да се занимавате с мениджмънт на икономиката си, защото такава просто няма. Нямате база - разполагате единствено с един непреклонно свободолюбив лидер и с войниците, които той е успял да зарази с вируса на непокорството. За да направят по-интересна тази част от играта, Liquid Entertainment са прибегнали до използването на малки, елементарни загадки, които ще трябва да решите, за да продължите напред в нивото. Тези главоблъсканици ще се основават предимно върху уникалните способности на единиците, които ще ръководите. Например една от новите бойни части в играта - Wolf Digger-а ще може да копае подземни тунели и така да стига до места, където другите членове на войската не могат да имат достъп. Следващите 7 мисии ще наблегнат на строежа на база, както и ще ви предоставят нова задача - да се преборите със злите магьосници от Клана на Лотуса, които са докарали свирепа и продължителна зима във вашите земи. Зимният терен ще бъде приятна промяна за окото след цялата тази зеления, която ни се наложи да изтърпим в Battle Realms. Авторите са се изхитрили и са решили да внесат една малка подробност в геймплея на зимния терен. Оризът расте по-бавничко, което пък означава, че ще ви се наложи доста по-внимателно и разумно да харчите ресурсите си. По всичко личи, че ще се забавляваме по време на соловата кампания, но все пак имайте едно наум и си вземете топли дрехи - да не казвате, че не съм ви предупредил.

В мултиплеъра ще можете да разчитате на 16 нови единици - по 2 за всеки един клан. Те ще са унифицирани, или на прост език - за тези, които не си падат по заучаването на засукани думички - всяка една ще има свои уникални способности. Добре ще е да ги разучите хубавичко, за да разчитате на победа срещу корав съперник. Сред новите попълнения си струва да спонемем Вещицата. Тази приятна дама ще си пада малко алхимичка и, вероятно, ще може по ваше желание да призовава демончета (за компания на сутрешното си кафенце?), а противниците ще бъдат замервани с експлоадиращи шишенца. Друга нова единица, която определено ще бъде доста популярна (и проклинана, зависи от коя страна на барикадата се намирате) е Battle Maiden. Тя ще е единственият юнит в играта, който ще нанася разсичащо поражение от разстояние. Това се постига посредством ракетите, които тя ще изстрелва.

(???... Колега, това ми напомня на една някогашна статия в едно някогашно списание - вече не е сред нас, бог да го прости - в която се споменаваше за ракети в Диаблото... ъъъ... не, че нещо, ама леко съм притеснен от асоциацията, да ти кажа... - бел. Ред.).

(Спокойно, колега всичко е под контрол - ракети са, проверих няколко пъти. - бел. Авт.)

(Добре, колега, надявам се знаеш какво правиш, но знай, че ако нещо се издъни работата с тез ракети, ще си измием ръцете с тебе. - бел. Ред.)

(Да, колега, винаги съм знаел, че мога да разчитам на колегите си в това отношение. - бел. Авт.)

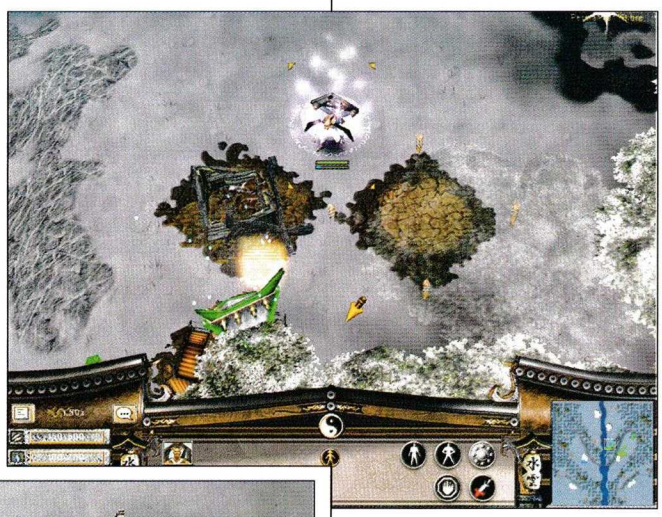
(Радвам се, че с такова добро отношение приемаш нещата, ще ми липсваш, така да знаеш! - бел. Ред.)

(И ти на мен, сега мога ли да продължа? - бел. Авт.)

(Моля. - бел. Ред.)

И така, да довършим вещицата (той иска да каже "да приключим с нейното представяне" - бел. Ред.). Специалното приспособление на лютия бабек (той иска да каже "милата старица" - бел. Ред.) Battle Pack, ще й помага да се раздвои на две абсолютно еднакви фигури, които можете самостоятелно да управлявате. Dryad-ата пък ще разполага с дебела броня и магическа атака. В експанжъна ще са ефективни промените, въведени с така наречения Battle Pack 3 за Battle Realms. Става дума за това, че всички единици ще имат удвоени жизнени точки. Това ще позволи битките да не бъдат толкова хаотични и кратки и ще даде реална възможност за по-добро управление на единиците (unit control).

Без друго прекрасната графика



на играта ще бъде подобрена допълнително. Това означава най-вече допълнителни полигони за изграждането на единиците и смазващ ефект на падащи снежинки.

Допълнението се очаква да излезе до края на годината на цена 30$, която ще включва и оригиналния Battle Realms. Но да оставим вече азиатците на мира и да се потопим в бъдещето, където ни чака близка среща с невероятна графика от третия вид.

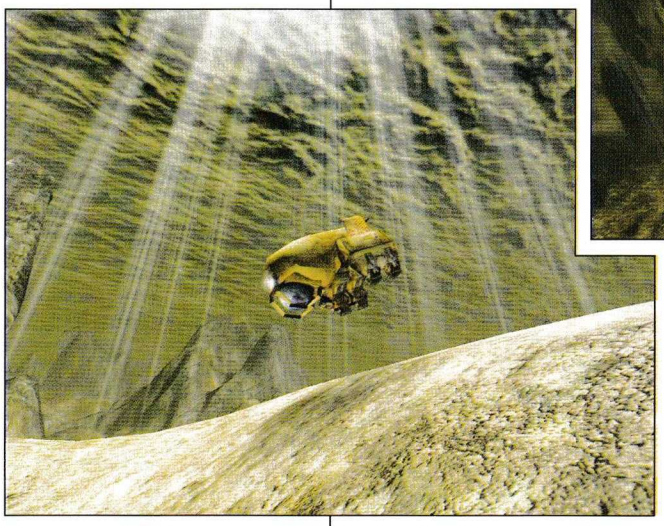
Експанжън

- Производител: **Massive Development**
- Разпространител: **JoWood**
- Интернет: **www.jowood.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Екшън**

Автор: Groover

Aquanox: Revelation

Продължаваме темата за допълненията към игрите със заглавие, което не се явява точно expansion. Според думите на авторите си Aquanox: Revelation ще бъде съвсем отделна игра, чието действие ще се развива горе-долу по същото време, както и предната част. Този път Massive Entertainment ще ни натикат в кожата на младия авантюрист Уилям Дрейк. Уилям си живеел най-обикновен живот, докато един ден не решил да се откъсне от монотонното ежедневие, напуснал работа и тръгнал да търси наследството на един от прадедите си. За него се носили легенди в семейната им история и Уилям бил твърдо решен да разбере какво се крие зад тях. Оказало се, че той не е единственият, устремил се към същата цел и сблъсъкът на интереси рано или късно ще ескалира. Но кога точно, защо и поради каква причина играта се нарича Revelation (от англ. разкриване, просветление), най-вероятно ще разберем едва когато заглавието се появи по магазините/сергиите. От Massive Entertainment мълчат като рибите в Aquanox относно конкретната история в играта, но до някои косвени подробности все пак можахме да се доберем. Вслушали се в стенанията на играчите, проплакващи, че се объркват и не разбират какво става в Aquanox, от Massive Entertainment са разработили далеч по-опростено развитие на историята. Тя ще се разказва бавно и постепенно в 30-те мисии на Revelation, които според Massive Entertainment ще отнемат на старателните около 20 часа, за да видят надписа The End. С други думи, продължителност, съизмерима с тази на Aquanox. Добавете и факта, че няма да има нужда да разполагате с диск на Aquanox, за да я играете и получавате отговор на въпроса: "Защо не точно expansion?". Играта в никакъв случай не може да се нарече и Aquanox 2, поради относително малкия брой сериозни нововъведения в нея. Една от тях ще бъдат така наречените скрити бонус-обекти. Всяка една мисия ще си има основна цел, но само с нейното изпълнение няма да сте взели всичко. Ако се разтърсите внимателно из територията, която имате на разположение, винаги ще намерите някои бонус цели, някои от които ще ви е по-трудно да постигнете, отколкото да изпълните основната мисия. Така ще има за всекиго по нещо- и за начинаещия, който просто ще минава нивата едно след друго, и за добрия играч, който ще търси всичко от играта. Revelation ще бъде и доста по-реалистична от Aquanox. В нея са добавени фотореалистични стаи, където героят ще може да влиза и да разглежда подводните станции и хабитати. Уилям ще може директно да говори със себеподобните си, а корабът ще се екипира в истински виртуален магазин, а не в меню от играта. Споменавайки магазин се сещам да ви предупредя, че след успешно изпълнение на мисия често няма да получавате пари, а чарколяци за кораба си. Тъй като в една голяма част от играта около вас няма да изобилства от магазини, сигурно ще се зарадвате да оборудвате кораба си с това, което сте успели да плените или намерите. Тук идва и ролята на бонус-мисийките. Облагите от тях ще са в значителна степен решаващи за успешния ви напредък в играта, защото кярът може да бъде мощно оръдие, например, при това такова, което в друг случай бихте получили доста по-късно в играта.



Геймплеят няма да се промени значително - очакват ни същите напрегнати битки, а ландшафтът ще бъде ъпгрейднат спрямо възможностите на DirectX 9. Както сами казват създателите на играта - В Aquanox Revelation ще са предвидени технологии, които не поддържат както наскоро излезлите игри, така и мнозинството от заглавията, които тепърва предстои да излязат. Преведено на български това звучи горе-долу така: купете си GeForce 4. Да се надяваме, че гореспоменатият хардуер ще поевтинее достатъчно по времето, когато ще излезе Aquanox: Revelation. Защото иначе отново ще търсим десетте прилики между шотовете, които ще излизат от играта и това, което виждаме на екрана и няма да ги намираме.

www.hoffclub.com

- Производител: **Reflexive Entertainment**
- Разпространител: **Black Isle**
- Интернет: **lionheart.blackisle.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Ролева игра**

Автор: Groover

Lionheart

Пред мен стоеше Feralkin и ме гледаше страховито. Не се отличаваше от останалите представители на своя род - изключително едро и мускулесто тяло, увенчано с глава, в която всеки уважаващ себе си психолог би дал лявата си ръка, за да надникне. С непроницаемо изражение на тухла четворка, той изведнъж се нахвърли върху ми. Слава богу, имах с какво да му отвърна. Онзи ден успях да науча тайните на thought магията и бързо изфабрикувах ледено кълбо, което запратих към планината от мускули. Feralkin-ът явно въобще не очакваше подобен ход и лицето му придоби учудено изражение, "застинало" до момента, в който се превърна в ледена висулка. Ако това се беше случило по друго време, сигурно щях да изкарам добри пари тази замръзнала скулптурна композиция, но летящите насреща ми два демона май се опитваха да ми кажат, че късметът ми не е безграничен. Така си беше, хукнах да бягам, проклинайки и късмета, и далечния си прародител Ричард Лъвското Сърце, заради когото сега бях в това положение и заради чиято погрешна преценка в миналото сега върху Стария Континент се стоварваха всички беди. За какво говоря ли? Е добре, чуйте историята.

Всичко започнало преди 400 години, когато Ричард поел на Първия кръстоносен поход и тъкмо бил заклещил предводителя на мюсюлманите - Сатин край град Акра, неговият съветник му подсказал начин, посредством който мощно проклятие да засегне войните на врага. За целта трябвало да се изпълни древен ритуал, включващ някои легендарни предмети. Ричард склонил и изпълнил ритуала. Оказало се, че съветникът му е висш маг от древна секта. Самият ритуал отворил дупка в материята, през която магията нахлула в нашия свят, а заедно с нея и поток от демони и чудовища. Ричард и Сатин се съюзили и с цената на тежки загуби успели да отблъснат създанията и да затворят прореза. Но магията вече била попила в недрата на Земята, а демоните се разхождали спокойно из света на живите. Светът потънал в непрогледен мрак. Това продължава и до днес, годината е 1588, страната е Испания, а аз съм загазил здраво. Смятам да спра дотук с ретроспекциите и да насоча вниманието си (и ви) върху основната задача - оцеляването, неразривно свързано със скоростното ми отдалечаване в неизвестна посока, стига тя да е противоположна на двата кошмара, които ми дишат във врата. До скоро... да се надяваме.

Добре дошли в света на Lionheart. Средновековна Европа се е изменила до неузнаваемост. Монголите са навлезли дълбоко в континента, а Англия е подчинила половин Франция. Цивилизованият свят деградира под булото на Тъмните Векове - очаква се първите лъчи на Ренесанса да пробият гъстия мрак. Играта ни стоварва в град Нова Барселона, построена върху останките от Барселона. Испанската инквизиция преследва всички неверници, а Великата армада се готви да атакува Англия. Не звучи много като място, където бихте желали да прекарате лятната си отпуска, но всъщност кой ли ви и пита. Грабвайте един персонаж и да тръгваме. Как какъв персонаж? Никой ли не ви е обяснил? Добре, добре, започваме от

Героя

Както във всяка една ролева игра, така и тук основната роля ще бъде развитието на героя ви. В Lionheart той ще е само един. От Reflexive Entertainment не предвиждат да можете да предвождате групи от герои и да комбинирате уменията. Може би това е била и една от причините изборът на система, по която да се развива героят да бъде S.P.E.C.I.A.L. - добре позната на всички уважаващи себе си ролеви играчи. S.P.E.C.I.A.L. изгражда фундамента на Fallout и Fallout II, а основната й разлика спрямо другите ролеви системи е тоталната липса на класове. Тук героят ви може да бъде това, което го направите. Статични са единствено седемте му основни показателя (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck). В началото ще трябва да изберете между четирите раси в играта - purebloods, demokin, feralkin и sylvants. Purebloods са чистокръвните хора, demokin са смесица между демон/имп и човек, feralkin - човек докоснал се до животински дух и sylvants - в чийто жили тече силата на стихиите. Всяка една от расите си има своите способности и по различен начин се възприема от жителите в играта. Например feralkin-ът ще бъде огромен, с много жизнени точки и сериозна щета, но пък към него ще се отнасят с недоверие и страх.

Всяка една от расите ще притежава уникални черти (traits), бонуси (perks) и умения. Това са и показателите, които ще направят героя ви такъв, какъвто бихте искали да бъде. За тази цел в играта са предвидени доволно количество умения, черти и бонуси. Ето и няколко примера, които създателите на Lionhearts бяха така добри да споделят:

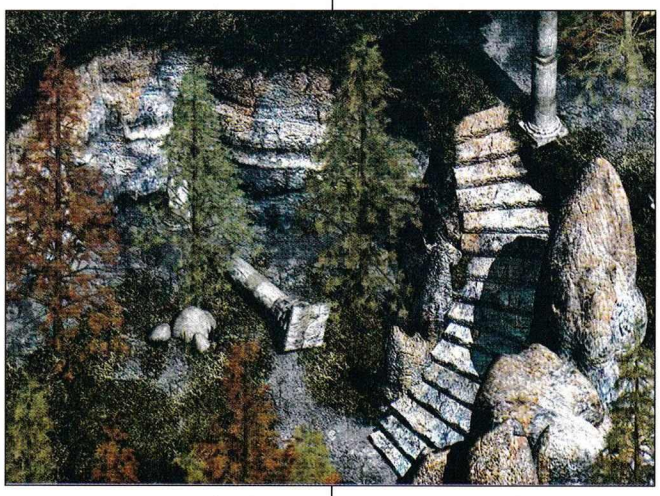
Примерен Бонус (Perk)

Cold Master - героят получава +15% бонус върху щетата на всички базирани на студ магии. Изисквания: което и да е cold умение от магията на мисълта, развито на 40% и 6 интелигентност.

Примерна черта (Trait)

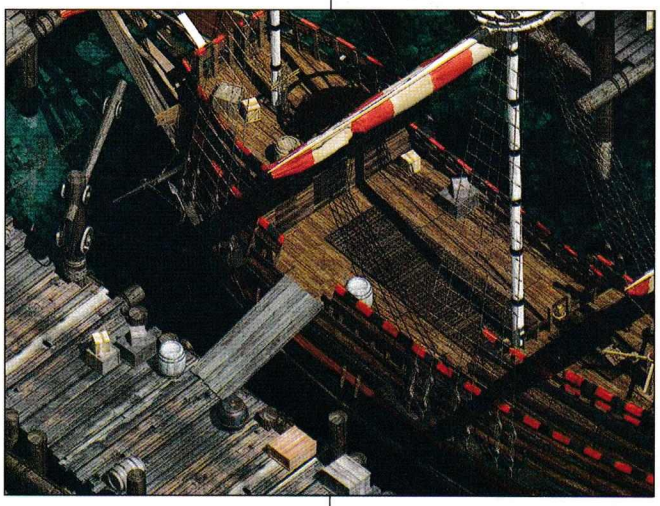
Задълбочен Магьосник - героят получава +15% бонус върху уменията за справяне с ключалки и всички научени магии започват от ниво 3, вместо 1, заради дългия ви опит. За съжаление вашия Perception намалява с 1 точка и търпите 10% намаляване на уменията си за боравене със стрелкови оръжия. Феракините не могат да притежават тази черта.

Reflexive Entertainment са решили проблема елегантно, като са разделили магията в три направления - Tribal, Thought и Divine. Всяка една от тях си има прикачено към нея дърво от умения, които героят, избрал някой от пътищата, може да развива. В допълнение някои магически умения са свързани едно с друго. Често за да научите една магия, ще ви се наложи преди това да заучите няколко други заклинания. В допълнение слагането на точки върху една магия може да подсили и другите такива. Трите области на магията са разделени както следва:



да не се чувствате ограничени, в играта са предвидени тонове оръжия. Арбалети, лъкове, боздугани, мечове от всякакъв тип и размер - при това модифицирани с различни заклинания и магически способности. Играта ще разполага с модул за създаване на различни оръжия, в зависимост от нивото на героя и способностите му. Естествено, ще има и уникални предмети, които ще са ви необходими да продължите напред в историята.

Фабулата на играта ще бъде следващият елемент, върху който са хвърлени сериозни усилия. Ще



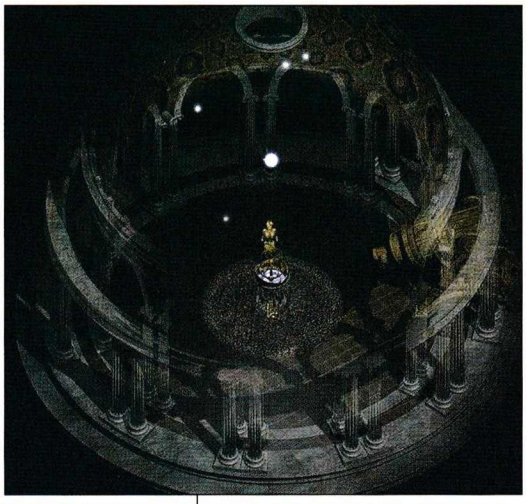
След като вече сте наясно какво можете да очаквате от вашия герой, е редно да споменем няколко думи и за промените, настъпили в системата S.P.E.C.I.A.L., за да се пригоди към целите на Reflexive Entertainment. Разминаванията с оригинала могат да се отнесат в две основни течения - магии и битки в реално време. Както вече знаете от историята на играта, в Lionheart магии има. Тъй като във Fallout такова животно няма, S.P.E.C.I.A.L. няма поддръжка на магии, степени на майсторство, мана и т.н. От Tribal Magic - нещо като шаманска магия, използва се за призоваване на различни същества, както и изричане на проклятия върху враговете, Thought Magic - това е магията на стихиите - огън и вода - тук ще намерите голяма част от атакуващите магии, Divine Magic пък ще олицетворява благоразположението на някое божество към вас и заклинанията от тази школа основно ще ви предпазват или лекуват.

Малко по-сложно е подходено при преминаването на битките от походови в реално време. От Reflexive Entertainment са решили да запазят точки за действия (казано на български Action Points). Във Fallout те служеха за определяне на това колко действия даден герой може да извърши за един ход. В Lionheart те ще определят колко бързо героят ви върши определено действие. Така например ако замахнете с тежка сопа ще сте доста по-бавни, отколкото ако сте въоръжен с къс меч. На този принцип Liquid Entertainment са решили да построят и логиката на боя в играта. Той ще играе основна роля в Lionheart, а за срещнете сериозно количество исторически фигури като Леонардо Ди Каприо... пардон Да Винчи, Галилео Галилей и т.н. Играта ще ви даде относително голяма свобода на действие - в началото ще ви се наложи да си изберете гилдия, към която да се присъедините. Според предпочитанието ви за раса и умения, хората ще реагират по различен начин спрямо вас. Вие от своя страна, можете да бъдете зъл или добър - от избора ви ще зависи изходът на играта. За момента са измислени няколко коренно различни

финала, които със сигурност биха ви накарали да изиграете Lionheart поне още веднъж.

Технологията

Lionheart ще използва енджина на Reflexive Entertainment, който е добре познат на игралите Star Trek: Away Team. За непросветените превеждам - двуизмерни фигурки се движат по двуизмерни рисувани фонови картинки. Специално за Lionheart Reflexive са благоволили да ъпгрейднат малко технологията. Сега героите в играта ще бъдат съставени от 3D модели, което ще позволи много по-прецизното им изрисуване и разликата в екипировката, вдигнатото ниво или умение ще си личи с невъоръжено око. Както е видно и от картинките към статията, играта изглежда прилично и ще бъде поне на нивото на втория Fallout. Което е напълно достатъчно, или по-скоро беше достатъчно преди да излезе Neverwinter Nights. Трябва да се примирите с факта, че дори и сега да излезе Lionheart няма да изглежда зашеметяващо, камо ли след няколко месеца. Но това всъщност не беше основното ми притеснение, докато търсех информация за Lionheart. Всички знаем, че не графиката, а геймплея прави хубавата игра. А за качествен геймплей пък трябват качествени хора.



Екипът

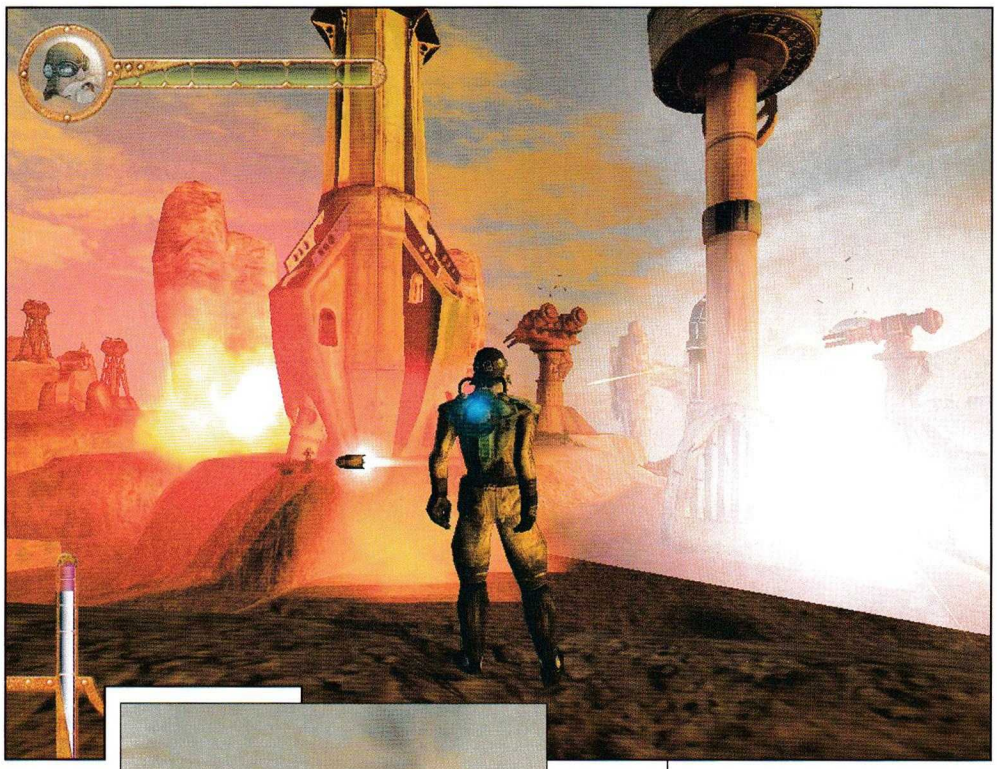
Не се заблуждавайте от името на Black Isle в информационното кре на статията. Въпреки че са създатели на Fallout (Lionheart ще бъде силно повлиян от това заглавие) и системата S.P.E.C.I.A.L. те ще бъдат единствено разпространители. Екипът, който разработва играта, е Reflexive Entertainment, познати ни със Star Trek: Away Team и ZAX: The Alien Hunter. И двете заглавия могат да хвърлят в основателно притеснение всички фенове на ролевите игри. За тяхно успокоение мога да кажа, че пичовете са се заели много сериозно с изработката на това заглавие. Една голяма част от времето, отделено за това, е минало в изследване на историята на Средновековна Европа и начините тя да бъде променена. Втората добра новина е, че проектът е под прякото ръководство на Black Isle - началният дизайн-документ с обем над 60 страници е бил написан лично от шефа на Black Isle. Надявам се да сте се поуспокоили и с чисто сърце и отворена душа (точно както Део от FM+) да дочакате края на годината.

ЦИТАДЕЛА
щастливеца от миналия месец
40 компютъра
Palomino 1,7 Ghz
256 Mb DDR RAM
GeForce 2 Ti 64Mb
19" Samsung
1 лв / час
Бар
Климатик
Интернет зала с TFT монитори
Предстоящи турнири
Star Craft
Weekend
24.08.2002 - 10:00
1 vs. 1
25.08.2002 - 10:00
2 vs. 2
Правила
Директна елиминация
2 от 3 срещи
Карта - "Lost Temple"
AOE 2
Световна квалификация за World Cyber Games
14.09.2002 - 09:00
За повече информация:
тел. 971 49 34
ТАЛОН
ЦИТАДЕЛА
безплатен час
1
София, кв. "Слатина", ул. "Слатинска" бл. 20, тел.: 971 49 34
За повече информация: www.headoff.com / citadela.hit.bg
София, кв. "Слатина", ул. "Слатинска" бл. 20, тел.: 971 49 34

- Производител: **Radon Labs**
- Разпространител: **CDV**
- Интернет: **www.project-nomads.de**
- Очаквания: **Огромни**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Екшън / Приключение / Стратегия**

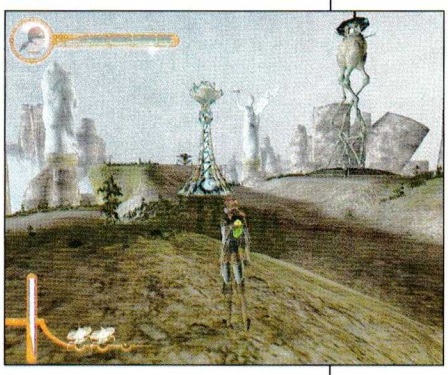
Автор: Un-DeaD

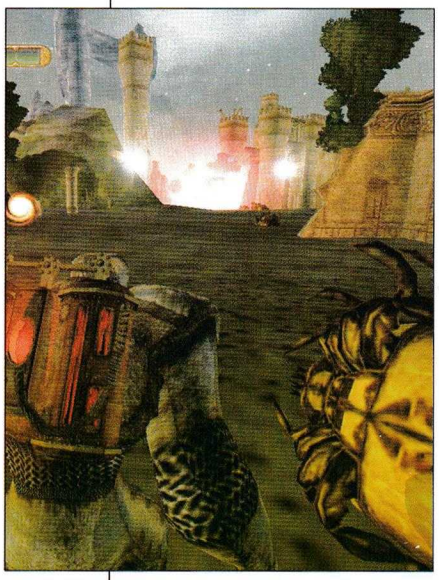
Project Nomads



В последно време доста се говори за игри, обединяващи няколко различни жанра. Deus Ex с успех смеси first-person shooter с RPG, както навремето направи и System Shock 2; Warcraft 3 (а и много други преди него) добави ролеви елементи в традиционния жанр на стратегиите в реално време; а преди около година, година и нещо, Omikron: The Nomad Soul успя да комбинира в едно adventure, RPG, fighter и shooter. Да не забравяме и Sacrifice... Новото попълнение в списъка на хибридните игри, разработвано от германската фирма Radon Labs се казва Project Nomads и ще се опита да слее в едно third-person action, adventure, стратегия и аркадни елементи; с други думи - от всичко по малко.

Похвална амбиция, разбира се, макар практиката да доказва, че





прекалено оригиналните и иновативни хрумвания нямат комерсиален успех: Sacrifice, Giants, както и много други, безспорно брилянтни като замисъл и почти толкова като изпълнение заглавия, останаха в зоната на сравнително неголемите продажби, за сметка на… Warcraft 3, да речем. Или Diablo, или която и да е игра на Blizzard - неоспоримите лидери на стилния комерс.

И все пак не всички сме комерсиални, първосигнални, консуматорски настроени типове. Именно в тези от нас, в които винаги ще живее влечение към нестандартното, е прицелена и амбицията на Radon Labs да реализира играта.

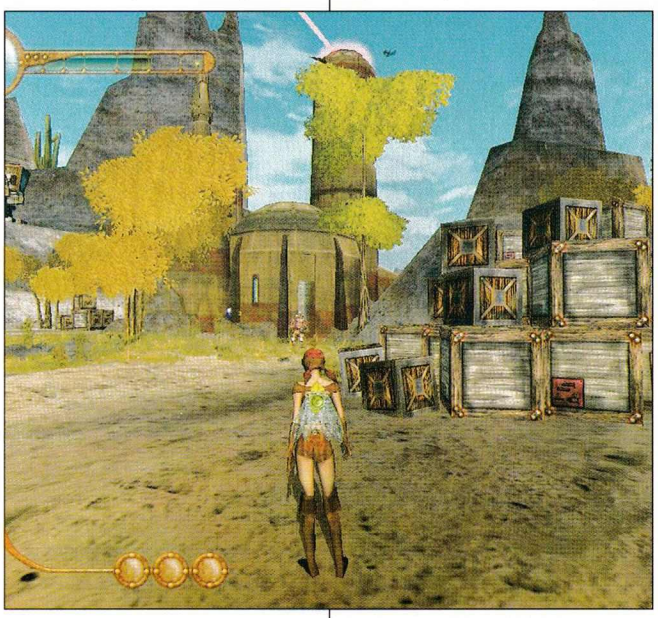
И така, в един свят, в който миналото е хилядократно по-велико от настоящето, а бъдещето е фикция, около която се усукват мислите единствено на философите; в свят-паметник на човешкото безумие, понесъл разбитата си на малки и големи парчета снага из облаците - като зелени острови, плуващи в безкраен океан от мъгли (егати, колко романтично, скъпа донеси свещите) - се сблъскваме с нашите трима потенциални герои, номадите: John, Susie и Goliath. Всъщност трябва да си изберем само единия от тях. Та тези тримката са поели на пътешествие към строго охраняваната и много опасна територия на The Sentinels, след като са разбрали, че там вероятно могат да намерят цяло съкровище от артефакти на расата на древните строители. Съкровище, което ще ги осигури до края на дните им. Естествено, след като оста-

вят процент на човека, снесъл им ценната информация - Trevayne, собственик на Grey Market - едно от местата в играта, откъдето ще можете да се снабдявате с необходимите ви ресурси.

Играта започва с кът-сцена, в която трите биплана, управлявани от смелата ни дружинка, изненадващо са атакувани от вражески летателни апарати. Двама от приятелчетата ви са пленени, но вие успявате да се спасите, докато лошковците остават с впечатление, че сте се разбил и изгорял при катастрофата.

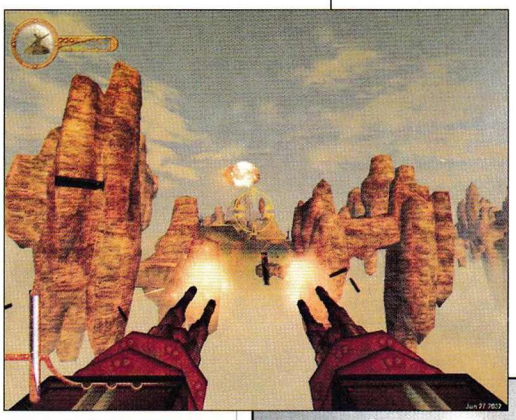
След като поемете контрол над героя си на летящия остров, на който самолета ви е имал лошия късмет да "кацне" по грубия начин, успявате да освободите богоподобно същество на име Basaltface, представител на вече споменатата раса на древните строители. От благодарност, че сте го освободили от затвора, в който е бил натикан от The Sentinels преди много време, той ви предлага услугите си, за да успеете да спасите приятелите си. Като за начало Basaltface ви предоставя за ползване няколко "магически" артефакта, с помощта на които да построите някои доста едрички сгради, превръщащи острова в нещо като летящ боен кораб. Именно артефактите са един от ключовите компоненти в играта, които й придават стратегически привкус. Да прецените не само коя сграда да построите на определен етап, но и КЪДЕ, е определящ за оцеляването ви фактор. В началото Базалтовия ви помага да построите Lighthouse, който се явява и централната сграда на вашия остров. Загубите ли го, губите, ами, хм... всичко. Друг от важните артефакти способства построяването на наблюдателна кула (watchtower), която от своя страна ви дава възможност да избирате waypoints и да управлявате острова си по време на полета му из облаците. Не по-малко важен артефакт е и този, с който строите оръдейни кули, служещи както за защита от вражески нападения, така и за атакуване на избрани от вас цели. Повечето от артефактите черпят енергия, която пък се произвежда от други сгради. Ако някоя от постройките ви бъде разрушена, на нейно място остава оригиналният артефакт, за евентуално бъдещо ползване. Всеки артефакт може да бъде ползван точно определен брой пъти, но ако успеете да разрушите вража сграда и да отмъкнете артефакта й - бинго! С други думи - който каквото си намери, негово си е.

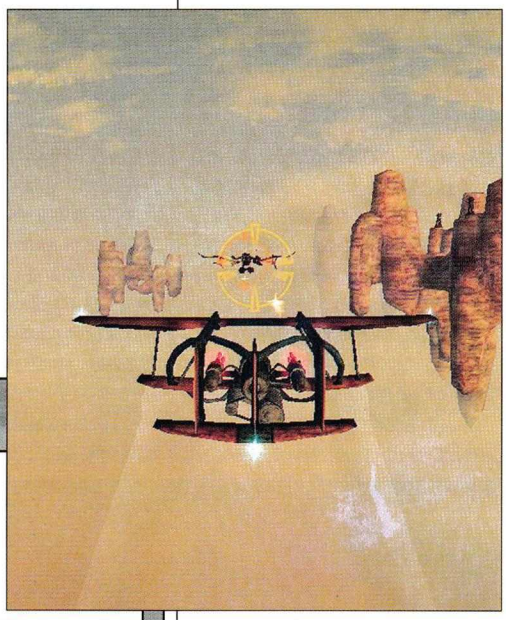
Управлението на героя ви е невероятно опростено. От third-person перспектива с мишката въртите около себе си и имате два клавиша за придвижване напред и назад. Освен тях ще ползвате още само три клавиша - за стрелба, скок и "use" бутон, с който правите всико останало. С цел да усвоите по-добре без друго елементарното управление е предвидена кратка tutorial мисия, в която освен това ще се научите как да строите и използвате наблюдателната и оръжейните си кули, около които де факто ще бъде фокусирана голяма част от екшънелемента. Сентинелите често ще изпращат към острова вълна след вълна изтебители. Те не са чак толкова трудни за отблъсквате, но за

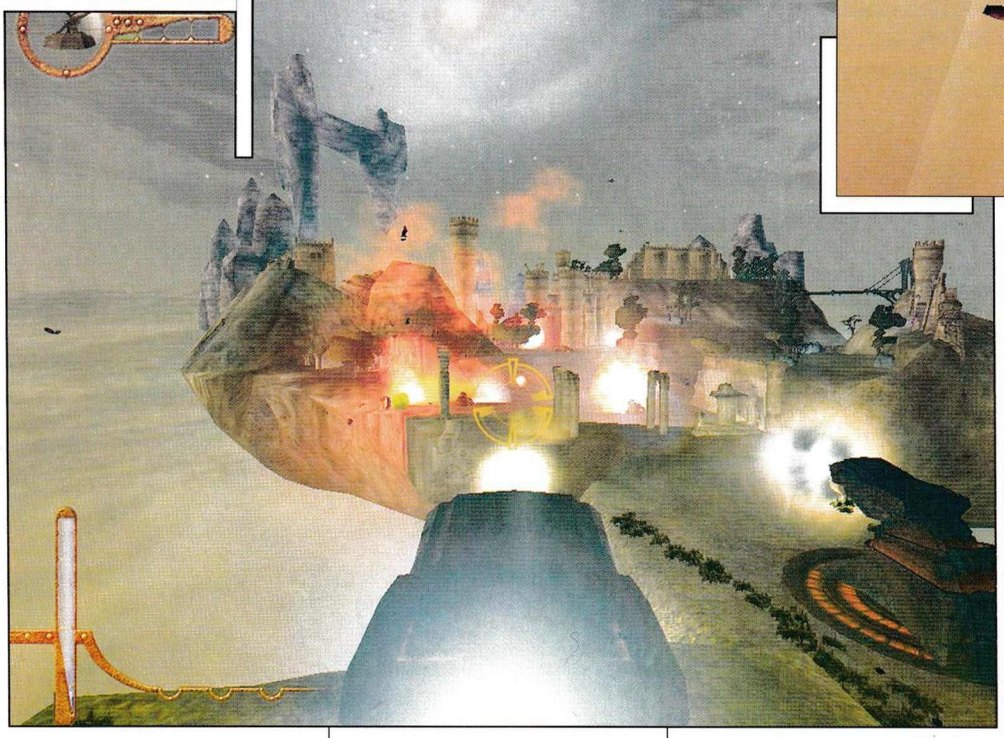


да прекратите атаките им изцяло, трябва или да се доближите с острова си до базата им и да я разрушите с оръжейните си кули, или да ги атакувате със собствения си летателен апарат. Ще се натъкнете и на далеч по-опасни противници, напр. големите бомбардировачи, способни да разрушат острова ви само с една бомбардировка, ако ги допуснете достатъчно близо. За щастие няма да ви се налага да минавате в third-person и да притичвате от една кула на друга, за да мените позицията си, а с помощта на клавиш ще избирате коя кула да контролирате в момента. Понякога едновременно с атакуването или отблъскването на атаки ще ви се налага и да ремонтирате кулите си, докато островът ви бавно се носи по пътя си, предначертан от зададените му waypoints.

Светът в Project Nomads е разделен на три отделни нива: долно, което е богато на вулканична активност, средно, с много острови, летящи из облаците (в него започвате и ще прекарате по-голямата част от играта) и горно ниво, в което на практика няма кой знае какво за гледане. За пресъздаването на този свят от Radon Labs са проектирали специален енджин, наречен "Nebula". Дори и в сегашната си, далеч не финална версия, играта изглежда забележително красива. За сметка на това графата със системните изисквания е неприятна. За перфектна игра на резолюция 1024x768 ще се нуждаете от машина с процесор на 1,8 GHz и GeForce 3. На по-малки резолюции обаче играта ще се държи прилично и на доста по-слаби системи.







Мисиите са около 40, в това число и вмъкнатите в основните второстепенни (суб-) мисии и като компенсация за това, че следват чисто линейната структура на сценария, са изключително разнообразни. В някои ще трябва да защитавате острова си, в други - да строите оръжейни кули и да атакувате вражески обекти, в трети ще се придвижвате на собствените си крака и ще се биете с враговете лице в лице, или пък ще трябва да преодолеете няколко jump пъзела, но общо взето повечето от тях са свързани с управлението на някакво (в повечето случаи - летателно) превозно средство.

С цел да ви подтикнат да изиграете играта повече от веднъж, от Radon ви дават възможност да я минете с всеки един от тримата номади - John, Susie и Goliath, като изборът на герой ще оказва влияние върху геймплея. Сузи е дребничка, но доста бърза, Голиат, както сигурно подозирате, е грамаден, но бавничък, а Джон ще е нещо като средно положение между двамата. Всеки от персонажите може да строи между 30-40 сгради и въпреки че преминават през едни и същи мисии, задачите за изпълнение и артефактите се предвижда да са различни. Например, Джон ще си построи вятърна електроцентрала, за да се снабдява с енергия, докато Сузи ще използва за тази цел елементи, събиращи слънчевата светлина и още ред такива отлики, които няма да променят драстично концепцията на играта, но ще внесат елемент на разнообразие, ако решите да преиграваате.

Ако това ви звучи като една не лоша база за добра мултиплеър игра, може би следващите няколко реда ще ви заинтригуват. В един от режимите за игра в мрежа например, всеки от играчите ще започва с точно определено количество ресурси, които да използва за застрояване на острова си по свой вкус и след това да атакуват противниците. И тук, както в стандартните RTS, ще можете да избирате между различни подходи за прегазване на врага - или да го ръшнете или да се окопаете като къртица и да чакате някой да се опита да пробие защитата ви.

Project Nomads с право предизвика интереса ни и решението ни да ви го представим не е никак случайно. Играта предлага достатъчно нови идеи, единственото, което остава е да изчакаме есента, за да видим дали очакванията ни няма (за кой ли път) да бъдат оправдани.

ЕЛАТЕ В НОВАТА МАТРИЦА

МАТРИЦАТА 5

Промоция !!!
Плащате 1лв
играете
"на корем"...

Където удобството и скоростта имат значение !!!

http://www.ma3x.net

Ma3x Member

P4 1,6 Ghz
GeForce 4 MX440
256 DDR RAM
19" Monitors

Матрица 1 - ул. "Крум Попов" 64
Матрица 2 - бул. "Янко Сакъзов" 14
Матрица 3 - ул. "Неофит Рилски" 70
Матрица 4 - ул. "Бистрица" 2
Матрица 5 - жк. "Зона Б5", бл-8а, тел: 92 92 031

Само МАТРИЦАТА не пести пари за да могат клиентите да се чувстват щастливи!

- Производител: **Ubi Soft**
- Разпространител: **Ubi Soft**
- Интернет: **www.ubisoft.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **Началото на 2003**
- Жанр: **Екшън**

Автор: Balrog

XIII

Френските комикси, подобно на френските жени, са нещо - за съжаление - твърде слабо познато на целокупния ни български народец. Факт, който тук - в редакцията - признаваме с прискърбие, имайки предвид огромното ни желание да опознаем доста по-отблизо достойнствата и на двете, особено на второто. О, да - на френското вино и френската Ривиера също.

Но да не се отплесваме, думата ми беше за комиските. Може би малцина от сегашните 18-20 годишни българи се сещат, че са закърмени с анимационните серии на един от най-сините комикси, макар "Смърфовете" да са ги забавлявали в един голям период от ранното им детство. Единствено "Астерикс" измива донейде срама от челото, но светът на френските говорещи картинки нито започва, а още по-малко свършва с него. Съществуват много други съвременни образци на това изкуство, носещи финия отпечатък на френската школа, но за тях почти никой не е чувал.

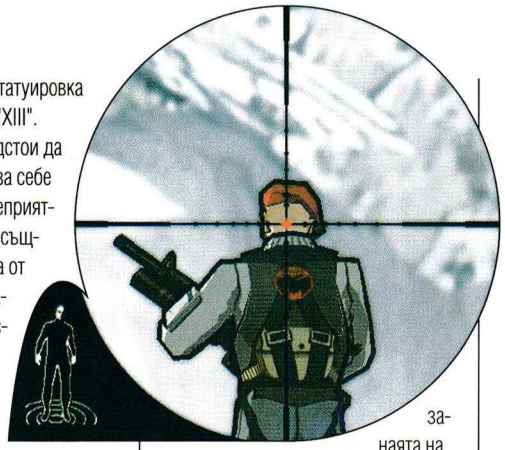
Да поправят тази черна несправедливост се заемат ветераните от Ubi Soft, решили да пренесат на компютърния екран един от най-популярните комикси и да го претворят в прекрасен екшън, запазвайки същевременно комиксовото му излъчване. Сведено до по-просто послание, последното изречение означава следното: "XIII е екшън от първо лице (FPS), който освен най-новата мутация на Unreal-енджна ползва и т.нар. cel-shading* технология, способстваща за максимално доближаване на визията до тази на комикса". Да се улови автентичния и специфичен дух на комикса е идеята, залегнала в основата на новият проект на Ubi Soft.

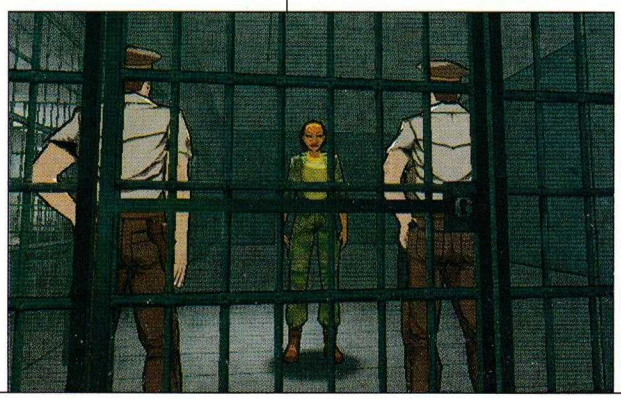
И въпреки внушението от последните няколко реда, не оставайте с впечатлението, че XIII е интерактивен комикс. Далеч не! Това е пълнокръвна екшън игра с достатъчно съвременен и триизмерен вид, за да ви грабне и потопи в необичайната си атмосфера.

Историята в нея е заимствана от последните 5 (от общо 15) книжки на комикса и звучи приблизително така:

Събуждайки се на някакъв бряг, установявате две неща. Първото е, че ви е отредена ролята на главно действащо лице (това всъщност ви е ясно дори преди още да сте видели играта, нали?), а второто - че не помните нищо от живота си досега. Представете си действително да изпаднете в подобна ситуация и ще схванете веднага колко кофти тръпка е. И отново две са нещата, които ще ви дадат отправна точка по пътя ви към възстановяване на миналото - ключът от персонална кутия в трезор и необичайната татуировка на рамото ви, гласяща "XIII".

По-нататък ви предстои да разберете много неща за себе си, повечето от които неприятни. Фабулата в играта всъщност ни връща към една от най-дискутираните и забулени в мистерия конспирации на 20-ти век - убийството на Кенеди, макар в играта името му да е Шеридан и фокусът да е изместен не толкова върху самото покушение, колкото върху тезата, че зад него стоят мафията, влиятелни консорциуми и... американската армия. Бързо осъзнавате, че сте перфектно трениран кадър, обучен в занаята на убийствата и наред с постепенното възстановяване на самоличността си (представено в играта като ретроспективни "проблясъци") ви предстои да се изправите пред лична дилема - на чия страна да застанете.



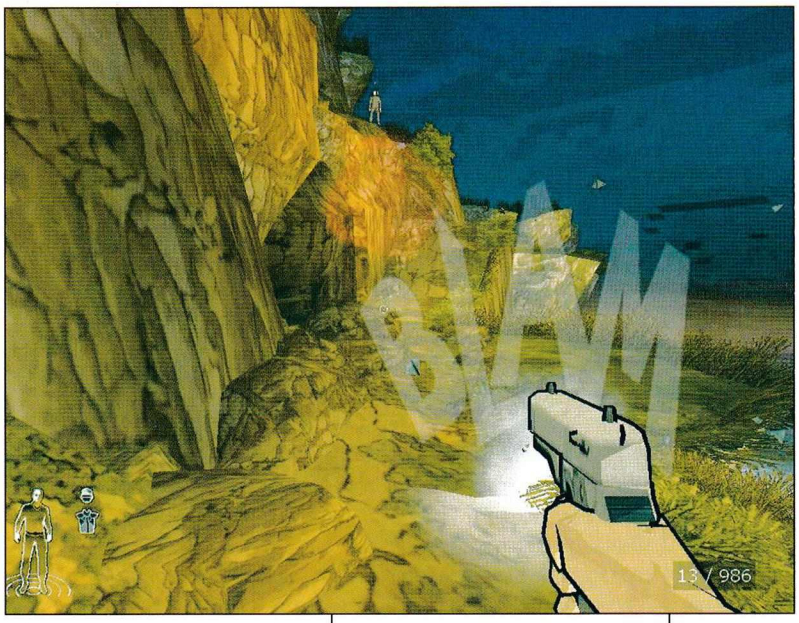


Ситуация, изискваща бързо решение, особено след излъчването по телевизията на любителски запис на убийството и прокламацията на едноръкия Ангел, който в прав текст казва: "Ех, трудно ми е да съобщя на нацията, но президентът е мъртъв и този мъж (сочи ваша снимка, на която се вижда татуировката) уби президента". Оплетените криволици на сюжетната линия ще ви прекарат през какви ли не препятствия, предизвикателства и обрати. Като започнете от мултинационален концерн, работещ за мафията и стигнете чак до признанието на ренегат от американската армия, опитвайки се междувременно всеячески да отървете кожата.

Основната игрова концепция в XIII изхожда от позицията на здравата житейска логика, че е нормално (и реално!) да се спотайвате и да търсите безшумни решения на проблемите си. Това ще рече, че вместо да нахълтате в хотелската стая, откъдето трябва да се сдобиете с информация, въоръжен с две узита или да направите всичко на кайма, за да задигнете оплисканото с кръв куфарче с документи и да се натъкнете на сплотена група от 10-на

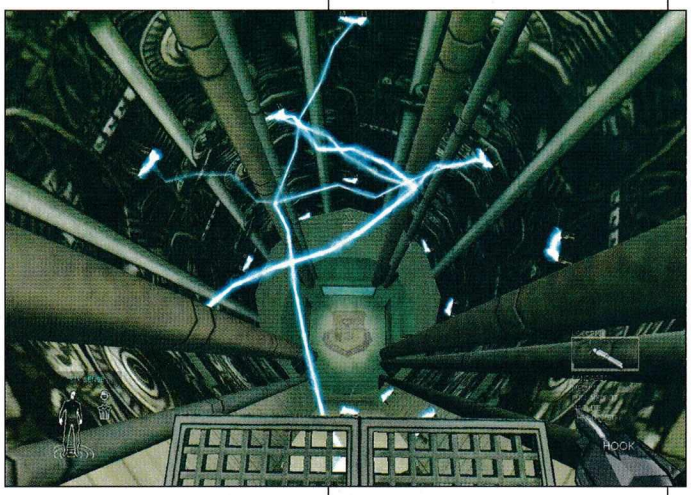
тежко въоръжени бабаита, които, привлечени от патакламата, са побързали да дотърчат и да ви пресрещнат, е далеч по-практично да се маскирате на пиколо и да смените куфарчето с негов близнак, докато собственикът на първото се къпе.

За всеки случай, освен добре тренираи войник вашето компютърно "алтер его" ще бъде галеник на съдбата, любимец на боговете и ще е надарено със 6-то чувство (я да те видя сега бе, Спайдърменчо), което ще му позволява да засича враговете и да определя местоположението им, дори когато ви дели дебела стена. Комиксовият мотив е идеално пренесен в играта. Например, ако ударите някой от враговете, над главата му може да се появи надпис "boff" или "pow". Тук, разбира се, има и един тънък момент - ако авторите не успеят да намерят баланса и прекалят с употребата му, играта рискува да изглежда доста дразнещо. Характерно за нас, геймърите, обаче е, че вярваме на всичко, повтаряйки няколко прости слова като мантра: "Тя играта да излезе, пък тогава ще видим". И все пак звучи интересно, най-малкото необичайно. Защото тези ефекти преди всичко ще помагат на промъкването. Представете си следната картинка: спотаили сте се в някой ъгъл и врагът се движи във ваша посока. Доста преди да се появи жив, а после и мъртъв пред вас, ще можете да видите бледите "tap", които илюстрират шума от стъпките му. Така ще имате време да смените позицията или да измислите нещо, за да се отървете от него.



Създаването на витална и гъвкава атмосфера в една игра е основополагащ елемент и в тази насока са хвърлени доста сериозни усилия. Освен това авторите са предоставили доста голяма свобода на избор. Както стана дума по-горе, възстановяването на миналото на героя ще се осъществява посредством проблясъци на спомени. Тези своеобразни ретроспекции ще бъдат напълно игруеми. С други думи играчът ще има възможност да се размотава из собственото си минало, да се оглежда, за да възстанови и най-малкия детайл или просто да профучи през спомените, връщайки се отново в настоящето, воден от идеята, че миналото е мъртво - въпрос на личен избор. Идеята е посредством амнезията, проблясъците и контактите с NPC-та историята да се разгърне възможно най-плавно.

За да се осъществи всичко това, е необходимо да се внесе в играта солидна доза интерактивност. Нещата тук стоят по следния начин: играчът ще може да използва всякакви предмети от заобикалящата го среда като оръжие. Примерно свършват ви муниците. Вземате солидния дървен стол и хлопвате по тиквата влизащия противник, или пък просто грабвате саксията със здравец от перваза и без да искате я изпускате върху патрулиращия 3 метра по-долу враг. И това е само началото. В XIII ще се ползвате с привилегията да третирате като обекти от околната среда и хората. Което ще рече, че да се приближите към противника да го сграбчите и да се оттеглите, използвайки го като щит пред куршумите на приятелчетата му ще е съвсем реална опция.



Изкуственият интелект, както от UbiSoft обещават, ще е отвратителен. Щял да преценява ситуациите - плюсовете и минусите, да си прави сметката как ще се отразят действията му и чак тогава да реагира. Чакайте бе пичове, къде дават така?! Предвид занижената до отрицателни стойности поносимост към всичко по-сложно и трудно от тетрис на най-големия пазар за компютърни игри - американския, вие ще фалирате. Гледай ги ти, умни врагове щели да ми правят.

Все пак има светлина в тунела и тя се нарича Солиден арсенал.

Стандартните пистолети, автомати (включително M16 и AK47) и снайпери. Също така и няколко безшумни средства за елиминиране на противниците като арбалет, метателни ножове и харпун, които са сред животоспасяващите артикули, ако се съобразим с факта, че потайността е съществена част от играта. Има, разбира се, и достатъчно експлозив, за да се взриви туй-онуй. Все пак екшън е тая игра, без няколко големи "BOOMMM" не може. Освен изброените играчки, в инвентара ви ще са включени и няколко насъщни инструмента, като комплект шперцове и кука. Не на последно място идват кевларената каска и бронежилетката.

За мрежовата игра се знае единствено, че ще се поддържа до 32 играчи и ще включва вграден редактор на нива.

На базата на казаното дотук ми се струва, че ни очаква едно интригуващо заглавие. Но, както неведнъж сме се убеждавали, по-важни са резултатите, а не обещанията. И въпреки вродения ми скептицизъм, предчувството ми за тази игра е добро. Остава да почакаме до следващата година, за да видим дали ще съм добър пророк.

***Cel-shading** - техника за обработка на изображения. Манипулираните с нея изображения придобиват вид не толкова на рисувана анимация, а поскоро онази изящност и красота, характерна за модерния комикс.*

- Производител: **Quicksilver**
- Разпространител: **Infogrames**
- Интернет: **www.infogrames.com**
- Очаквания: **Огромни**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Походова стратегия**

Автор: Un-DeaD

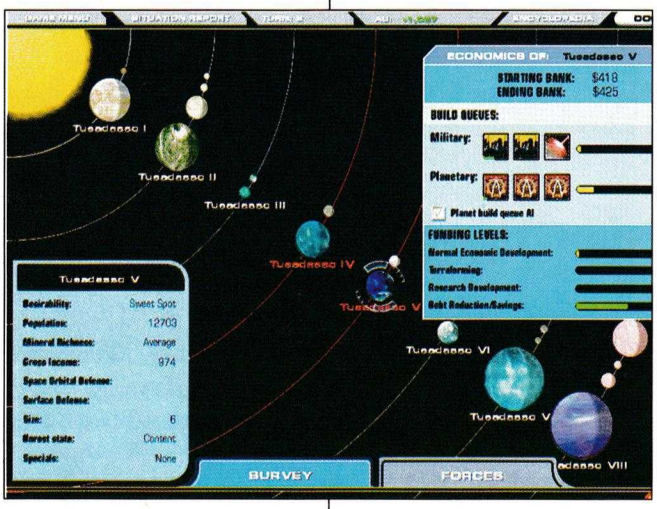
Master of Orion III

Не са много игрите в историята на индустрията, оказвали толкова силен ефект играча, както това правеше навремето Master of Orion. Трупката, която управлението на космическата ви империя предлагаше, бе способна да ви накара да играете с часове, без изобщо да се усетите, че сте изтървали сватбата на сестра си. Аз самият не съм стигал чак до там, но втората част от поредицата е една от игрите, които са виновни за пределно голям брой безсънни нощи. Въпреки че от издаването на първата част минаха почти десет години, а от излизането на Master of Orion 2 - шест, поредицата все още има огромен брой почитатели и е една от най-известните 4X (eXploration, eXpansion, eXtermination, eXploitation) игри.

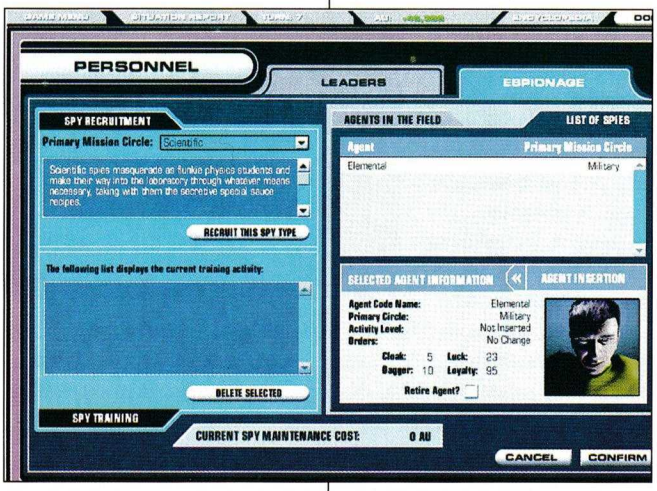
Очакваната вече от толкова време трета част не беше показана от Infogrames на тазгодишното E3, а наскоро се появиха и някои допълнителни новинки около проекта, които ни дадоха достатъчно основание да ви представим играта, или поне това, което засега се знае около нея.

Както и предишните две части, MOO 3 ще е походова стратегия, но космическите битки този път ще се провеждат в реално време. Расите, сред които ще можете да изберете предпочитаната от вас, ще са 16, а общият брой извънземни раси, с които ще ви е предоставена възможност да контактувате - 32. Както си му е редът, всяка раса притежава специфичен бонус спрямо останалите, например по-бързо индустриално производство, повишена популация, по-добри научни изследвания и още какво ли не. Ще се ползвате от привилегията да променяте стандартните атрибути на всяка раса, като за целта преди началото на играта ще имате 100 точки за разпределяне между показателите им.

Независимо че голяма част от геймплея се върти около различни таблици, диаграми, скали и микромениджмънт на планетите, много време ще прекарате и пред космическата карта, която този път е 3D. Картите могат да бъдат малки (около 15-18 звезди с по десетина планети всяка), големи (256 звезди) или какъвто и да е размер между тези две възможности. Това ще способства както възможността за кратки игри от по няколко часа, така и за кампании, проточващи се със седмици.



В края на всеки ход ще получавате мини-доклади за случилото се, независимо дали става въпрос за кацането на колонистите ви на нова планета, опасността някоя от базите ви да бъде ударена от астероид или пък саботирането на индустрията ви от вражески шпиони. Което ми напомня, че интригантството и шпионажът ще играят важна роля за вашия прогрес. Всъщност, за тях може да се каже, че са направо една доста сенчеста игра-в-играта. Политическите измами и манипулации ще са изключително мощно оръжие и правилното им комбиниране с шпионаж, дезинформация, саботаж и дори атентати ще ви помогне да придобиете огромна власт. Помислено е и за варианти за защита от ползване на въпросните методи срещу вас самите - в лицето на различни контра-шпионски и полицейски модели на действие.



Тези от вас, които си падат по микро-мениджмънта, ще могат да отделят внимание на всички случващи се събития и да оптимизират абсолютно всичко по свой вкус. Но дори и най-големите ентусиасти и привърженици на този модел на игра едва ли биха понесли мазохистичната й извратеност, когато се играе на карта с 256 звезди. В тези случаи е предвидено мощно средство за контрол над владенията ви. Единственото, което е нужно да се направи, е да се дадат основните насоки на развитие, които играчът би желал да бъдат следвани в области като търговия, научни изследвания, въоръжение и прочее, и да се остави грижата за всичко това на компютъра. Разбира се, ще можете да набележите за кои от тези области да се отделят повече ресурси и да ги степенувате като първо-, второ- и третостепенни.

Позицията ви в този случай много ще наподобява на тази на скрития кукловод, а куклите в краищата на конците са лидерите на всяка една от планетите ви.

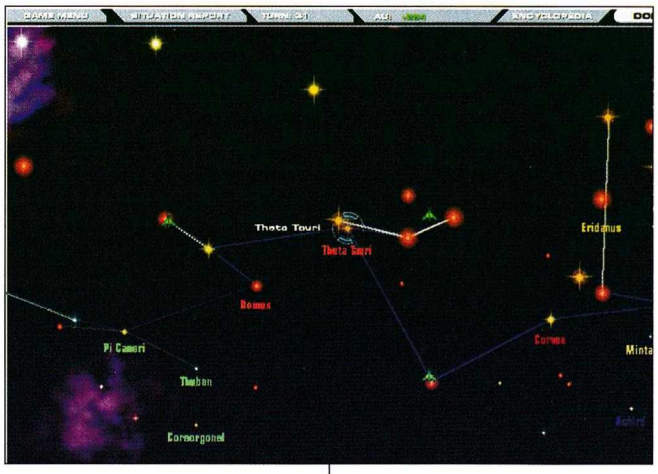
Въпросните притежават специфични характеристики и ще реагират индивидуално на действията и заповедите ви. Трябва доста да внимавате с тях, ако искате да изпълняват поставените им задачи. Някъде ще трябва да се подходи меко и внимателно, другаде върху кадифените ръкавици ще е по-добре да нахлузите железните и учтиво да почукате - образно казано - отна-

сяйки вратата с пантите. Диктатор или великодушен владетел, ще изберете вие. И в двата случая ще трябва да се внимава за предателство от тяхна страна, поставящо ви в неизгодна ситуация, разкривайки пред противника секретна информация, важни научни открития и прочее.

Като допълнение към екрана за управление на планетарното развитие можете да използвате за мениджирането на планетите така наречените Доминантни Икономически Единици" (Dominant Economic Units - DEU). В тях се включват неща от сорта на разработване на мини, фермерство, научни изследвания, въоръжени сили и забавления. В зависимост от големината на планетата ще можете да разпределите повече DEU-та. Ако решите планетата ви наистина да е тежко въоръжена, можете да разположите на нея примерно една дузина военни DEU и само няколко за търговия или развлечения.

Понеже играта не е само планетарен мениджмънт, ще спомена с няколко думи и битките. Както стана дума по-горе, те ще се провеждат в реално време. Очаква се корабите на всяка една от расите да имат уникален дизайн. В MOO 3 обаче, наземните битки също ще са от много голямо значение - голяма част от планетите си ще трябва да завладявате с битки на повърхността им.

Хвърлянето на маса усилия във военно производство и завладяване на колкото се може повече планети не е единственият начин да спечелите играта. Разработчиците са се постарали да осигурят достатъчно други възможности. Един от тях е да бъдете избран за водач на сената с мнозинство (такава възможност имаше и в предишната част). Можете също така да предявите претенции за наследник на Трона на Орион, което е свързано с известна измама (да бе - съвсем малка - бел. Пинокио), понеже всъщност не сте истински наследник, но пък ако номера мине ще можете да управлявате галактиката. За десерт към четирите X-а е добавен още един - eXperience. Идеята се базира на това колко добре се представяте по време на играта с откриването и изследването на древни технологии, разкривайки какво се е случило с древната цивилизация на Antaranите и разбулвайки антаранската мистерия. Играейки, постепенно ще сглобявате пъзела на тази тайна, дори и да не сте си го поставили за задача още в началото на играта. Екипът на разработчиците се е постарал да изгради играта на солидна основа и са хвърлили много усилия за съставянето на така наречената "MOO Bible" - около 120 странична история на вселената, расите и дори смисъла на антаранския живот.



Мултиплеърът на играта ще си е походов (какъв ли друг би могъл да бъде, се питам аз - бел. Каспаров), но ходовете на всички играчи ще се извършват едновременно. Това е осъществено с помощта на системата за разпределяне на задачите ви на различните лидери по планетите и възможността да определяте на кое искате да обърнете повече внимание. Ако завършите хода си преди останалите, ще получите като бонусче - по-ниски цени в различните магазини, ако пък сте по-бавен - очаква ви дране на кожи.

С това информацията ми свършва (и отиваш на плаж, плъх таканов... - бел. цялата редакция). За играта може да се каже още, че се задава бавно, но сигурно (дано!) и че скоро ще навлезе в алфа-стадий на тестване. От Quicksilver твърдят, че от средата на Август ще започнат да се занимават с балансира не на геймплея и фиксване на бъговете, така че мисля, че спокойно можем да се надяваме да бъде завършена в края на годината.

В по-голямата си част 4X игрите никога не са блестели с убийствена графика и от показаните досега шотове, MOO 3 няма за главна цел да промени тази тенденция. Диаграмите и таблиците наистина изглеждат приятни за окото, но фоновете на планетите и космическите битка не са гледка, която би ви накарала да припаднете от възхита. За щастие твърденията са, че това далеч не е крайна версия на графичната маши-

- Производител: **Eagle Dynamics**
- Разпространител: **Ubi Soft**
- Интернет: **www.lo-mac.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Симулатор**

Автор: Alex III

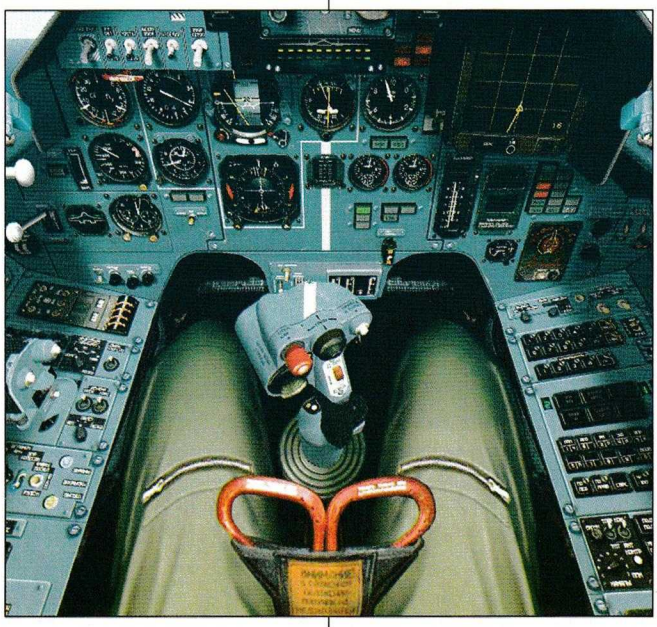
Lock On Modern Air Combat

Можете ли да се сетите как се нарича продължението на Flanker 2.0 - може би най-реалистичния симулатор на изстребител, правен досега?

Промяната на заглавието е продиктувана от факта, че в новата част на играта ще можете да летите не само със Su-27, а с общо 8 различни вида самолети - два американски и шест руски. Може би пропорцията звучи странно като за западна игра, но не бива да забравяме, че разработчикът на Flanker и Lock On всъщност се намира в Москва. Нищо чудно, че руснаците предпочитат да включат в играта си повече родни летателни апарати, да не говорим, че докато се запознавах с материалите, изнесени в пресата и интернет, придобих впечатлението, че американските самолети присъстват в играта единствено от чисто маркетингови съображения.

В Lock On ще можете да летите на американските A-10 и F-15C, германският вариант на MiG-29 Fulcrum A и на руските MiG-29 Fulcrum A, MiG-29 Fulcrum C, Su-25, Su-27, Su-33 и Su-35. Всеки от самолетите ще бъде представен с много голямо внимание към реалистичните детайли. Като се започне от триизмерния модел на машината, мине се през окраската й и отличителните знаци, продължи се с летателния модел и се завърши с акуратната симулация на авиониката й - всичко ще бъде направено така, че максимално да се приближава до прототипа си от реалния свят. Стремежът към реализъм е причината в новото заглавие на Ubisoft да присъстват толкова малко управляеми от играча самолети - идеята е, че количество ще се компенсира с лихва от невижданото до този момент качество и истинност на пресъздаването им на компютърния екран.

Реализмът обаче няма да се изчерпва със симулацията на машините, в които ще летите вие. Програмистите на Eagle Dynamics са решили с труда си да вдигнат летвата на качеството във всеки възможен аспект, за който можете да се сетите - графика, специални ефекти, ландшафт, обекти в света, изкуствен интелект, аудиооформление, геймплей.

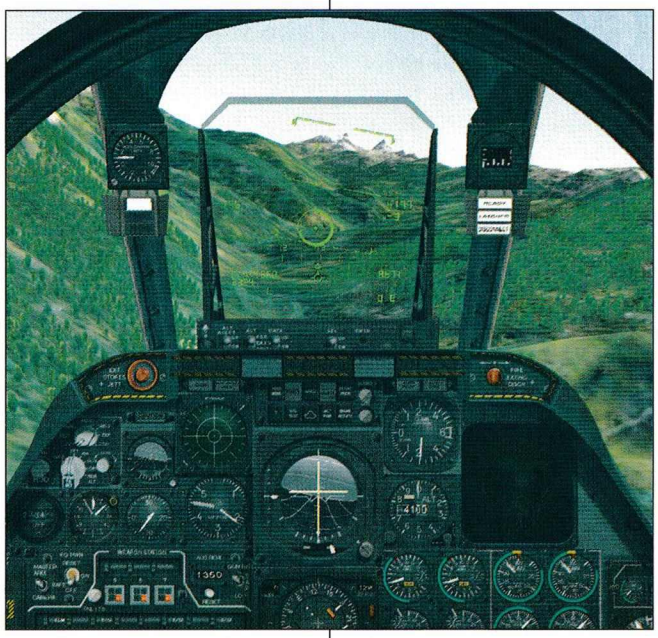


Специално оптимизиран многозадачен код ще се грижи за изобразяването на огромните територии открит терен под самолета. Действието на играта ще се развива в нашия географски район - Черноморието. По-точно над полуостров Крим и част от Кавказ. За внедряването им в играта програмистите са използвали незасекретени данни от руски сателити. С Lock On мониторът ви ще се превърне в прозорец към 20 000 квадратни километра от Русия - с 16 000 км пътища, 20 000 км реки, 2 400 км железопътни линии, 180 000 сгради, 15 000 000 дървета, 21 града, 1 700 градчета и села, 140 пътни и железопътни възела, 500 моста, 7 800 електрически стълба, 18 летища и 8 военноморски бази. Звучи стрясващо. И всичко това няма да бъде статично - напротив, ще кипи от живот и всякакви дейности, свързани с воденето на бойни действия. Ще бушуват морски, наземни и въздушни сражения, снабдителни конвои ще кръстосват земята и морето. Впечатляващо е разнообразието от превозни средства и бойни машини, които ще населяват света на Lock On. Ще можете да се срещнете на практика с всички модели модерни бойни машини, без значение дали са предназначени да се движат по въздух, земя или вода. Разбира се, най-голямо внимание ще бъде отделено на събитията в небето, но това не значи, че ако се снижите, долу ще забележите някакви нередности.

В Eagle Dynamics особено се гордеят с текстурите на терена. Lock On ще бъде първата игра, в която разделителната им способност ще бъде практически еднаква с тази на текстурите по обектите. Различните части на света ще бъдат текстурирани по различен начин, но детайлността ще варира от 5 до 30 см реални размери. Това ще рече, че от кабината на самолета си ще можете да различавате по земята детайли с размера на топка за тенис. Впечатляващо... Комбинирано с блестящите визуални ефекти - индивидуални източници на светлина, bump mapping (служи за изобразяване на релефни повърхности), реалистични отражения, пречупване на въздуха през топлината, отделена от самолетните двигатели, обемни облаци, експлозии и инверсионни следи - всичко обещава пир за окото, достигане на невиждани висоти в истинното изобразяване на реални обекти в компютърна игра. Цената на това великолепие ще бъдат системните изисквания. Засега разработчиците не се наемат да ги обявят - ясно е само, че за да можете да се насладите на пълния блясък на творение-

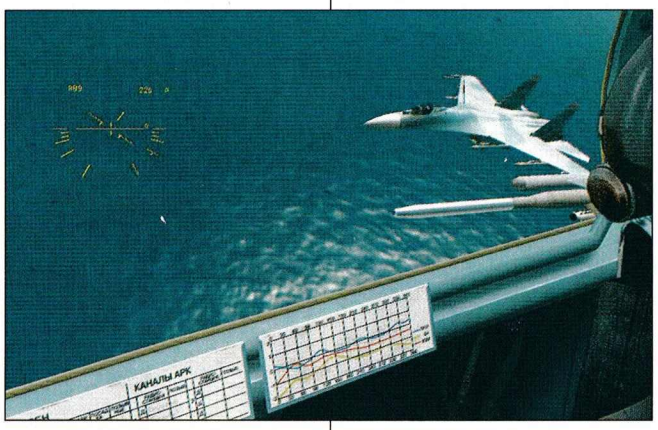
то им, ще ви трябва "мощна машина".

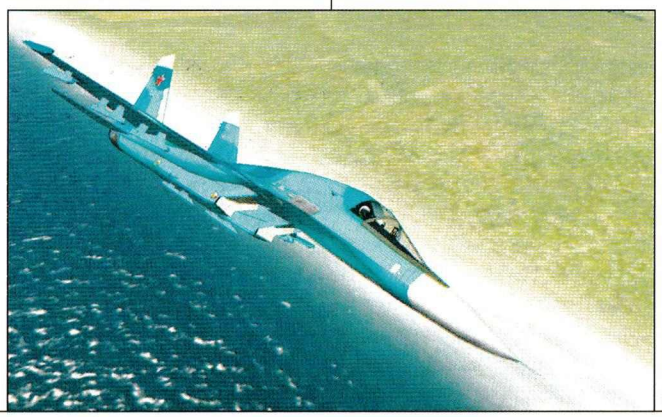
Звуците напълно ще подхождат на разтърсващата визия. Старателно пресъздадени с цел да дават възможно най-ясна представа за събитията, случващи се във виртуалния свят около вас, те ще бъдат както информативни (по тях ще можете да определяте какво, къде и как се случва), така и ще служат да ви потопят (та чак удавят - бел. ред.) още по-дълбоко в атмосферата на въздушния бой. Слухът ви ще долавя всичко, каквото бихте чули от кабината на истински самолет - воя на



турбините в двигателите, свистенето на въздушния поток около кабината, жуженето на авиониката, бумтежа на взривовете, думкането на изстрелите от оръдията. Въздушната война обаче не се води от самотни бойци, там винаги ще работите в екип с поддръжка от земята и въздуха. Във всеки момент ще чувате репликите на хората, заедно с които трябва да се справяте с врага. За разлика от подобните заглавия, тук няма да слушате постоянно едни и същи предварително записани изречения. Вместо това авторите на играта работят върху система за генериране на реч. С нейна помощ ще можете по-добре да се потопите в атмосферата на бойното поле - ще чувате рапортите, командите, възклицанията на бойните си другари.

Lock On ще идва в комплект с редактор за мисии и т.нар. Dynamic Battle Generator. Той представлява система за генериране на случайни мисии, които обаче са свързани помежду си. С негова помощ ще можете да разигравате цели кампании





- да превземате нови територии или да спирате вражески настъпления. Всяка следваща мисия ще зависи от изхода на предишната и през цялото време ще трябва да се съобразявате с ресурсите, които имате на разположение в момента.

Предвидени са опции за регулиране на сложността на играта - както интелигентността на компютърните противници, така и реалистичността на физическия модел на полета. Разработчиците обещават Lock On да предлага еднакво забавно преживяване и на обръгналите фенове на симулаторите, и на новаците в тази област. За целта заглавието ще включва серия от начални тренировъчни мисии за всеки от самолетите, учебни мисии за по-напреднали, и подробно упътване, записано на диска на играта.

Освен сами ще можете да играете и с други хора - до 32 на брой. Ще бъде включен и кооперативен режим на играта в мрежа.

Като се вземе предвид кой е разработчикът на Lock On - фирма, доказала нееднократно възможностите си - може да се очаква, че това заглавие ще ни представи неща, които не сме виждали по-рано в подобна игра. Ubisoft и Eagle Dynamics работят с амбицията да създадат хит, продукт, който да диктува стандартите в областта на симулаторите. Според мен има голям шанс да успеят да реализират стремежа си. Ако няма повече забавяния в графика на работата им, резултатът от нея ще можем да видим през пролетта на идната година. Мисля, че чакането ще си заслужава.

- Производител: **Red Storm**
- Разпространител: **Ubi Soft**
- Интернет: **www.ubisoft.com**
- Очаквания: **Огромни**
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Екшън от трето лице**

Автор: Snake

Tom Clancy's Splinter Cell

"Дали Сам Фишър ще положи надлежно Солид Снейк в малкото си джобче? Дано, казва си не по-малко солидният ви рецензент в очакване на един от най-добрите стелт-шуутъри на идната година..."

Според мен нещата са се развили по следния начин. Някоя мрачна утрин един от директорите на Ubi Soft е влязъл на заседанието на борда, хвърлил е на дългата маса последния брой на геймърско списание, отворено на страницата с класацията по продажби и е забил обвинително пръст в класираната на първо място Metal Gear Solid 2 с думите: "Вижте, бе момчета, вижте к'во става. Втора серия изкараха с тоя солиден парцал, вижте к'ви кинти са навъртели. Аз откога ви разправям да направим нещо такова? Прости ли сме, що ли? Дайте да извадим и ние един шпионски екшън, хем ще им го набутаме на ония от Конами, дето ни биха на голф миналата седмица, хем ще изкараме някой лев. Я вижте к'во извадим играта на пазара до Коледа. Как каква платформа - X-Box, естествено. MGS така и не излезе за ексбокс и сега ще им правим сечено. Какво PC, бе? Как така MGS2 ще излиза за PC? Верно? Значи и ние ще го конвертираме шпионския си шуутър за PC. 2003 в началото го искам по магазините. Аре бегайте са."

И хората, очевидно надъхани, са се заели да правят една игра, над чиито предварителни материали съм точил такива лиги, дето и над Дуума тройката не съм. Сериозно ти говоря. Така че запасвай лигавника и идвай да ти разкажа защо.

Виртуалното ти его в Splinter Cell ще се казва Сам Фишър, елитен член на Третия Ешелон, подразделение на Агенцията за Национална Сигурност на САЩ. За разлика от колегите си от Дъга Шест, примерно, Ешелонците работят сами. Могат да използват практически всякакви средства, за да изпълнят поставената им задача, но никога нямат представа какво точно представлява цялостната мисия, в която участват, така че ако бъдат заловени да не могат да провалят операцията. А ако нещата наистина опрат до залавяне или смърт американското правителство отрича - в стил Mission Impossible - да има нещо общо с агента и го обявява за "Splinter Cell" (изключително богата игра на думи - буквално "отцепник"), откъдето идва и заглавието.

Историята на играта се завърта около мистериозно изчезване на група агенти на ЦРУ в Азербайджан. Фишър е изпратен да разследва случая и - не се смей, постоянството е хубаво нещо - открива грандиозен заговор на руски гадове срещу САЩ. Така с вик "за родину, за Буша" нашето момче се втурва да им види сметката и започва същинската игра.

Като всеки уважаващ себе си шпионин, Фишър ще разполага с някои изключително оригинални устройства в инвентара си. Действието в играта ще се развива в близкото бъдеще, но авторите заявяват, че това е причинено единствено от желанието им да вкарат в SC някои оръжия и приспособления, които "все още не съществуват, но със сигурност скоро ще видят бял свят". Шпионската сага на Ubi Soft ще се движи по границата между реалността и фантастиката, без обаче да си позволява да залита нито за миг към киборгите и плазмените пушки или пък - не дай си боже - към часовника Омега с вградена ракетна система земя-въздух.

Някои от обявените за момента шпионски джаджи, които ще помагат на Сам да громи лошите, са стандартните очила за нощно виждане, както и термичните такива, с които нашият герой ще може да улавя топлинното излъчване на враговете и да ги вижда през стени или други препятствия, печелейки по този начин значително тактическо преимущество. Един от класическите подходи към ситуация тип "влизам в непозната стая пълна с лоши хора, искащи да пръснат шпионския ми гъз", показана при демонстрацията на играта на тазгодишното E3, била оглед на ситуацията в стаята с термичните очила с цел изясняване позицията на лошите, нахлуване в помещението, прострелване на наличните светлинни източници, превключване на нощно виждане и анихилиране на нещастниците. Друг полезен акцент в инвентара на Фишър ще бъдат двете камери - така нареченатa "камера-змия" (мерси, мерси, нямаше нужда), която може да бъде плъзната под врата или в друг тесен процеп, за да се види какво става от другата страна и "залепващата се камера", която може да бъде закачена за почти всякаква повърхност и осигурява на играча

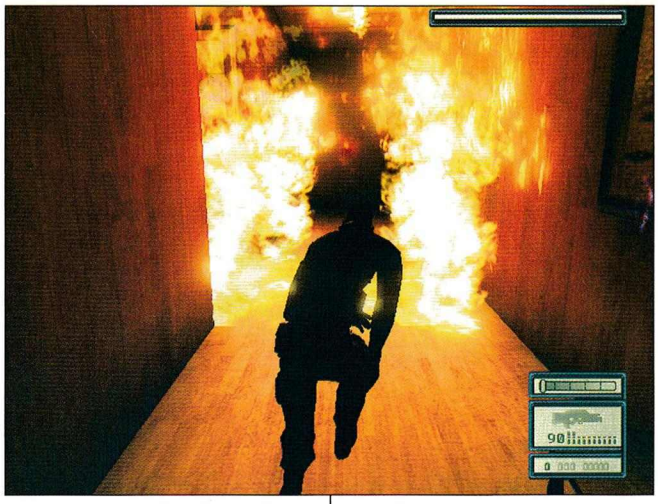
стана с онзи лиценз за нещо на Кланси, че то обикновено като стане дума за шпиони хората за него се сещат. Не, махни ми се от главата с този лиценз за "Ездачите от Перн", 'щото представа си нямаш къде ще ти го завра. Прочее "DragonRiders" ти ли я прави? Уволнен си. Ей, заради такива неща ни нямат доверие хората. Значи освен всичко останало е време да им покажем, че сме голяма фирма. А, да - още нещо - живи умрели искам да

допълнителен чифт очи на желано от него място. И над двете камери ще имаш пълен контрол, включващ въртене и зуумване, а освен това "залепващите се камери" най-вероятно ще имат възможност за термично и нощно виждане и ще могат да издават различни звуци, за да отклоняват вниманието на вразите.

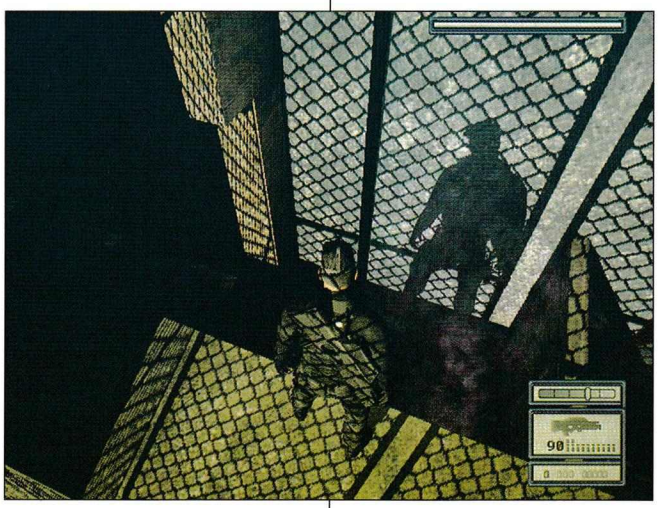
От общо тринадесетте предвидени оръжия за момента са обявени само автоматичният пистолет, автоматът М-16, някакво електрошоково устройство, с чиято помощ можеш да неутрализираш лошите без да ги убиваш (с цел бъдещ разпит, не за друго), както и опцията да се биеш с голи ръце.

Съвсем според каноните на стелт-шуутър жанра в SC ще се избягват директните сражения за сметка на доброто старо промъкване, пълзене покрай стени и криене в сенките (Фишър ще си има Thief-оподобен датчик, отчитащ до колко е прикрит в съответния момент). Героят ти ще бъде изключително повратлив и пъргав и ще може да изпълнява различни акробатични номера, като висене от ръбове, катерения по предвидени за целта повърхности, "меки" приземявания при скок отвисоко с цел редуциране на шума и дори нещо, което авторите с гордост наричат "коминно изкачване" - катерене в тесни отвесни шахти.

Истинска наслада за окото е да



ния до неузнаваемост Unreal двигател и освен, че - по подразбиране - ще има блестящ визуален облик (правилно, разгледай си спокойно скрийновете, аз ще те изчакам), обещава да предлага и един от най-реалистичните физически модели, намирали място в игра до момента. Играта използва така наречената "soft body" система, което означава, че някои обекти (като например въжета или платове) не са съставени от "твърди" полигони, а са съвсем реалистично гъвкави. Демонстратора на E3 услужливо е прострелял някакъв бележник и разкъсаните му страници са се разпилели из цялата стая. Пердетата, подети от бриза и дрехите на персонажите също са се движили по невиждан до момента на-



видиш как Фишър се приземява като котка зад гърба на някой нищо не подозиращ страж, чупи му врата и след това използва безжизненото му тяло като жив щит срещу куршумите на другите появили се стражи, докато си намери по-добро прикритие.

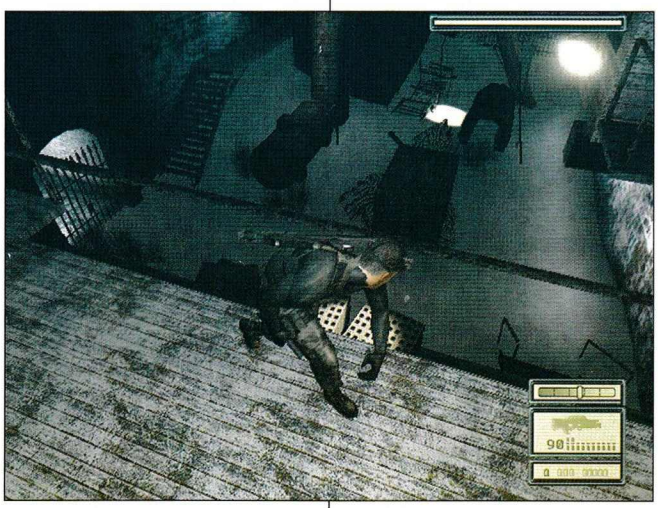
За да изглежда всичко това толкова добре, колкото звучи, от Ubi Soft са сътворили наистина смазващ конкуренцията моушън кепчъринг. Splinter Cell ще използва преработе-

чин. Демонстраторът продължил гаврата си с интериора, стреляйки по едно от въпросните пердета, което поддавало по различен начин при преминаването на всеки куршум през плата. Финалното откачане на ченетата дошло, когато пичът стрелял в горната част на една бутилка и отнесъл само гърлото й, оставяйки долната й част да го гледа обвинително. Думи нямам.

Светлинните ефекти също обе-

щават да бъдат брутални и при много силно осветление - като например, когато се намираш близо до горящ огън - предметите ще изсветляват и очертанията им леко ще се размиват. Освен добрия си вид, светлинните ефекти ще играят много сериозна роля от тактическа гледна точка - защото, примерно, ще има огромна разлика дали вражият войник ще гледа срещу слънцето, което го заслепява или ще бъде обърнат с гръб към него.

Невиждано високото ниво на интерактивност ще оказва пряко влияние и върху схватките, при много от които ще можеш да се възползваш от преимуществата на околната среда. По време на гореописаната демонстрация, при престрелка един от лошите



приклекнал зад варел със запалителна течност (кога ще се научат тези лошковци да не правят така?). Фишър делово прострелял варела, горивото започнало да изтича и вторият изстрел бил отправен в образувалата се локва. Прикрилият се човечец изгорял по особено неприятен начин.

В друга пресрелъчна ситуация близо до някакъв голям аквариум (с поклащащи се водорасли и плуващи риби, всичко това хвърлящо реалистични сенки) един куршум пробил стъклото и водата започнала да изтича в краката на неприятелите. Демонстраторът бързо изстрелял жиците на електрошоковата джаджа в локвата и лошите преживели много неприятна електрошокова терапия. Още няколко пистолетни изстрела със садистична цел окончателно отнесли едната страна на аквариума и цялата вода се разляла по пода, задено с нещастните, мятащи се риби. Второ използване на електрошоковата джаджа и рибите били опържени с ток. Няма какво повече да добавя. Или всъщност имам - Фишър ще си има специално копче, с което да задържи дъха си за няколко секунди, за да може ръцете му да треперят по-малко при стрелба със снайпер. Егати.

И като казвам отделно копче, няма как да не си спомня Metal Gear Solid и любимите на всинца ни ситуации в стил "дръж сега този бутон натиснат, докато се набираш на тези два други бутона". Последният пирон, който УбиСофтците смятат да забият в капака на ковчега на Солид Снейк, е изключително интуитивната система за управление на SC. В повечето случаи Фишър сам ще се досеща какво точно искате да направите. Така примерно когато стоиш в основата на някой ръб ще трябва просто да натиснеш копчето за скок и героят ти ще скочи и ще се хване за ръба. Освен това ще можеш да се движиш и да стреляш едновременно, което си е сериозно облекчение.

Както вече отбелязах - тази игра я чакам със затаен дъх. И ако от Ubi Soft изпълнят дори и половината от тук описаните си обещания, смятам, че гърченето на руснаците в компанията на Сам Фишър ще бъде едно от най-приятните ни занимания през идната година.

- Производител: **GSC Game World**
- Разпространител: **---**
- Интернет: **www.firestarter.com**
- Очаквания: **Големи**
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Екшън**

Автор: Cabal

Firestarter

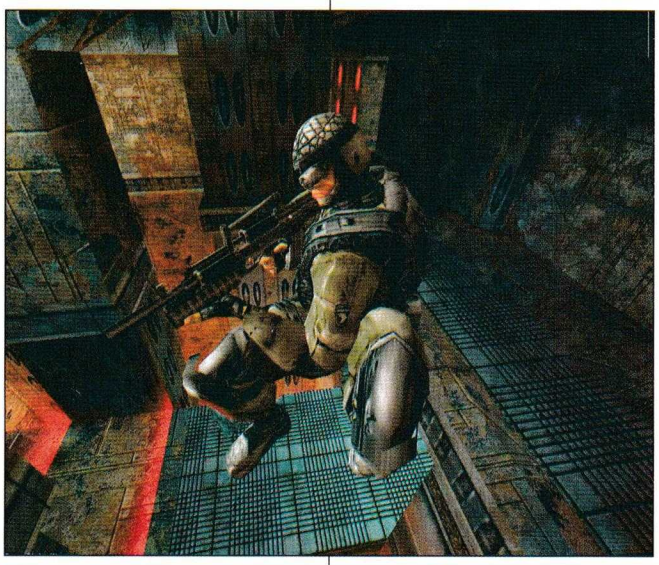
Името FireStarter не ми говореше нищо до момента, в който не се оказа, че това е играта, за която ще трябва да пиша. Разработваха я още понеизвестните украинци от GSC Game World, които обаче твърдо са решени да поправят тази малка несправедливост. Техният троянски кон към славата се нарича FireStarter и ще представлява first-person екшън с ролеви елементи. Ей, такова чудо не се пръква всеки ден и определено обещава да бъде нещо свежо в преситения жанр на 3D-шутърите.

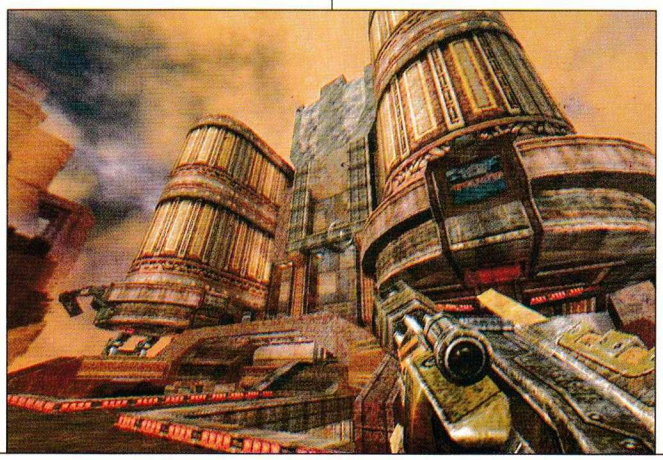
Но да започнем отначало, а именно с историята.

Действието в играта се развива през 2010 година. Главният герой решава да си поиграе с една от новите машини за виртуална реалност (наречена FireStarter). Обаче ядец, машината се оказва заразена от някакъв гнусен вирус, който променя правилата на играта. И вместо приятна разходка в парка, съзнанието на наш'то момче се оказва затворено в машина, която всячески се опитва да му изпие SOSеца.

За да се спаси, той трябва да приключи играта за не по-малко от 48 часа, като преодолее всички препятствия, които FireStarter-а изправя срещу него.

Като всеки уважаващ себе си first person екшън, и FireStarter ще разполага с богат арсенал оръжия. Пет от пушкалата имат истински прототипи - моторна резачка, пушка, базука, картечница, щурмова карабина. Дизайнерите сериозно обмислят и добавянето на огнехвъргачка. Останалите оръжия ще бъдат напълно футуристични. Всички ютии обаче ще имат лека и тежка модификация, които ще се различават по пораженията, които нанасят. Но за да могат играчите





да използват тежките модификации, ще трябва да придобият определени умения като "владеене на тежки оръжия", "стрелба с две ръце" и "владеене на специални оръжия".

Именно тук се проявява ролевия елемент във FireStarter, който прави играта доста по-различна от всичко, излизало напоследък на пазара. Като начало ще имате избор между пет класа, всеки с различни характеристики и уникални умения.

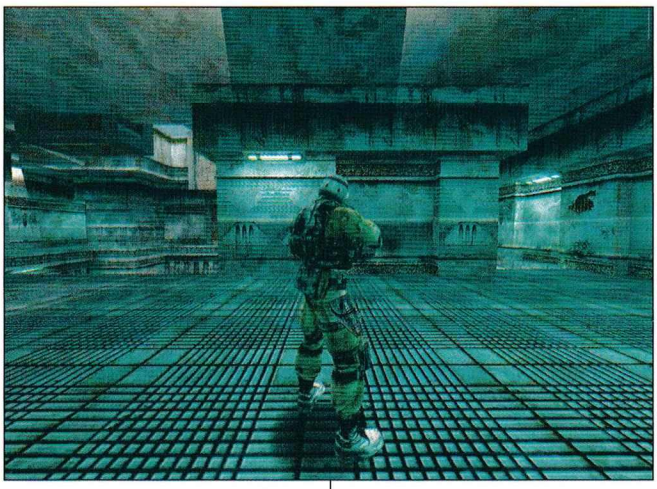
За сега са известни само три: пехотинец (marine), специален агент (special agent) и мутра (gangster). Изборът на клас ще повлияе върху по-нататъшния ви начин на игра. Например, ако се спрете на специалния агент, ще имате бонуси на скоковете и скоростта, но съответно ще търпите наказание на бронята и няма да можете да носите тежки оръжия. Следователно най-правилният начин на игра със специалния агент ще бъде да се движите много, като се стремите да държите враговете по-далече от себе си. Докато ако сте пехотинец няма какво толкова да се напъвате да маневрирате, за да избегнете противниците, защото вие сте здрав, брониран и имате картечница/базука/плазмена пушка. Трябва само да изчакате гадините да се доближат и да ги разкъсате/взривите/изпържите.

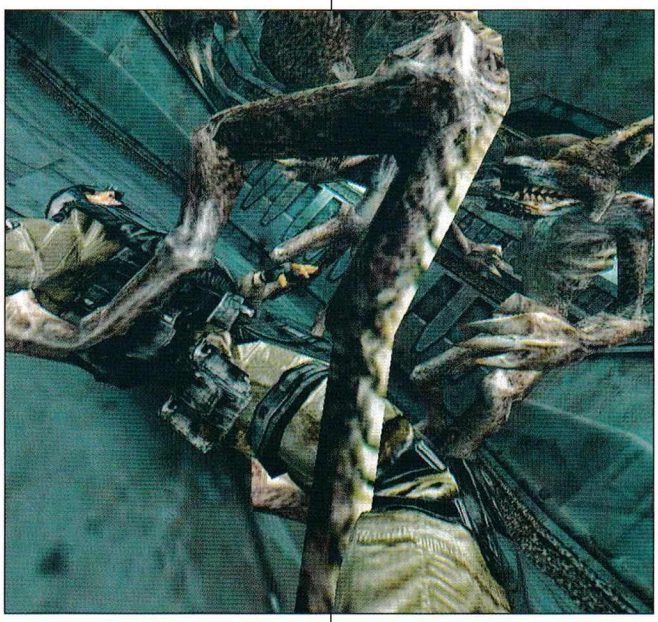
След като си изберете клас, ще трябва да се съсредоточите в печеленето на опит. А това се прави само по един начин - чрез убиването на противници. Колкото повече убиете, толкова повече опит ще спечелите. Това от своя страна ще ви позволи да подобрявате бронята, живота и скоростта си, да овладявате нови умения, чрез които да използвате по-мощни оръжия и повишавате тяхната ефек-

тивност.

Като заговорихме за опит, ще трябва да кажа, че пичовете от GSC са поработили доста в тази посока. Чудовищата са разделени на три големи групи: механични, демонични и паразити, с по 10-12 различни вида представители на всяка група. По-интересното при чудовищата е, че ще има голяма разлика между интелекта на по-низшите чудовища и тези, които стоят на върха на хранителната верига. Например повечето от противниците ви ще се уповават на своя брой и сила, и в момента, в който влезете в техния обсег, ще правят всичко възможно да се докопат до вас без да се лигавят с някакви тактически постройки или прикрития. Но някои лошковци, които не са много опасни сами по себе си, ще компенсират това с цял куп специални умения. Ще могат да се телепортират, да комуникират с другите чудовища, да призовават собствени гадини и дори да командват по-низшите създания. Дизайнерите се заричат да има дори такива чудовища, които няма да могат да бъдат унищожени. Дори когато понесат огромни поражения, те ще бъдат извадени от строя за кратко, но след известно време ще продължат да ви преследват.

Всичко това е направено с ед-





на единствена цел. И тя се зове ДИНАМИКА. Действието във FireStarter ще бъде толкова напрегнато, че според създателите й играчите няма да имат повече от десетина секунди, за да се насладят на архитектурата на нивото и да се ориентират в обстановката.

Затова никак не е чудно, че в почти всички мисии главната ви задача ще бъде да оцелеете определено време. Никакви странични цели няма да ви разсейват, единственото нещо, за което ще трябва

да мислите, е как да оцелеете още малко.

Играта ще има 16 мисии, разделени в четири епизода: Industrial, Empire, Space Station, Excavations. От GSC се заричат отделните епизоди да имат различна архитектура, текстури и геймплей.

Енджинът, който ще покаже всички тези красоти (или по точно от него ще зависи дали ще са красоти), е собствено производство на нашите украински братя и ще поддържа всички екстри на GeForce3, 4 или там който пореден номер е актуален в момента. Всички персонажи в играта ще се отличават с добра детайлност (около 5000 полигона на калпак), въпреки че това не личи на всички скрийншотове. Самият енджин е правен така, че в бъдеще да позволи играта да се прехвърли за Xbox, така че и конзоладжиите най-сетне ще могат да видят хубава игра :)))))))))))))))).

Играта в мрежа също не е забравена. Освен обичайните видове мултиплеър като deathmatch, кооперативна игра и др., дизайнерите са добавили и доста нестандартни игрални режими, сред които monster match, monster group control, които нямам идея какво точно означават, ама звучът добре.

С две думи: това, което са целяли създателите, вкарвайки сериозен RPG елемент в 3D екшън, е от една страна да се повишат преиграваемоста на отрочето си, и от друга да дадат на играча един разнообразен геймплей, в който той може да моделира героя си според собствените си желания и начин на игра.

Пожелаваме ви всичко най-хубаво.

- Производител: **Empire Interactive**
- Разпространител: **Sega**
- Интернет: **www.sega.com**
- Жанр: **Екшън рейсър**
- Системни изисквания: **PIII 600, 128 RAM, 32 MB 3D Video**

Crazy Taxi

Автор: Snake

Излизайте за таксито, моля...

Ако някога сред детските ти професионални мечти за милиционерски кобур и космически скафандър се е прокрадвало и неясното желание да засмучеш дълбоко фас Арда качак, да вкараш в раздрънкания касетофон на яркожълтата си кола (те навремето не бяха жълти, де, но за протокола ще приемем, че детските ти мечти са били пророчески) последния бест оф на "Оркестър кристал" и да тръпнеш в очакване на нежният женски глас, който ще произнесе благите слова "Младост за центъра", това определено е твоята игра. В новия екшън-рейсър на SEGA имаш златния шанс да се превъплатиш в образите на четирима видни таксиджии и да дебнеш клиенти из улиците на виртуален мегаполис. И въпреки, че по особено груб начин са ти отнети най-приятните неща свързани с таксиджийската професия - бърникането на апарата и слагането на първоначална такса от пет лева, Crazy Taxi е изумително забавна малка игричка. Която, въпреки липсата на висок бюджет и на сериозни претенции, е много по-готина от Midtown Madness-ите, примерно. Общата концепция, както вече споменах, е горе-долу същата - имаш на разположение един голям град с всичките му прилежащи улици, сгради, обществени превозни средства, досадни пешеходци и - естествено - клиенти, които трябва да качиш в колата си и да отведеш до определено място. Измекярите са обозначени с кръгчета в жълто, червено и зелено в зависимост от трудността на пътя, който трябва да изминеш, за да се добереш до желаната от тях локация и времето, което ще ти отпуснат, за да ги закараш до там. В случай, че просрочиш въпросното време неблагодарниците направо скачат от колата в движение с блага псувня на уста.

Както при всеки уважаващ себе си екшън-рейсър ситуиран в град основната тръпка - няма какво да се лъжем, отдавна се познаваме - е свързана не толкова с гениално симулирания трафик и разнообразните маршрути, по които можеш да достигнеш от точка А до точка Б, а с очарователната опция да се врежеш с возилото си в обществените порядки като караш в насрещното, разхождаш колата си по стълби и из паркове, блъскаш други коли, рушиш обществена собственост и газиш хора. И като изключим последното (въпреки, че отчаяните писъци, с които заплашените пешеходци изпълняват акробатични номера пред колата ти, са напълно достатъчна компенсация за липсата на кармагедонски кървища и сериозен мотив да се врежеш с таксито си в някоя тълпа) всички останали любими нам методи на рейсърска интерактивност са застъпени по великолепен начин. Да не говорим, че авторите на играта те насърчават да правиш поразии, защото именно от акробатичните ти изпълнения на пътя се определя бакшишът, който ще получиш. Клиентите прибавят към сметката ти между петдесет цента и десетина долара всеки път, когато повишиш адреналина им с някоя ефектна каскада.

На всичкото отгоре целият този забавен геймплей е облечен с блестящи визуални одежди, способни спокойно да конкурират далеч по-сериозни представители на жанра. Чудесните текстури и високите резолюции са съчетани с приемливо ниски системни изисквания и завидно добър моушън кепчъринг. Спомняте ли си как в статията си за GTA3 (ех, златна игрица) се превъзнасях от начина, по който героят ти премята ръка през съседната седалка и се обръща, когато кара на задна? Е, и тук го има. И това е едва началото. И четирите коли, които можеш да управляваш в играта са открити, така че през цялото време можеш да наблюдаваш какво правят шофьора и пътника. А те правят много работи. Ще видиш как пасажерите се накланят в страни, когато завиваш или се вкопчват в седалката, когато правиш дивотии, сочат ти верните пресечки, навеждат се към теб, за да ти кажат нещо или скачат в и, респективно, изскачат от колата с такава филмова грация, че ти иде да сваляш скрийншотове до полуда. Наистина прави сериозно впечатление усетът на авторите към разни мънички и кефещи детайли. Като например често срещания момент, в който някой бесен от некадърното ти каране клиент, чието време си просрочил, излиза възмутен от таксито и започва да го замерва с

всичко попаднало му под ръка. А дори и да си успял да изпълниш поръчката - това и аз нямаше да го повярвам преди да го видя - стойката и жестовете на клиентите напускащи колата зависят от начина, по който си карал и от времето, за което си ги доставил. Така изведнъж насред цялата аркадна веселба може нещо да те жегне след като някой педерунгел те погледне мрачно и промърмори "е, можеше и по-бързичко да караш". И съвсем в унисон с мрачните ти чувства явно гузният компютърен шофьор, останал сам промърморва тихо, че да, можел е да се справи и много по-добре. Това са неща, които несъмнено биха повишили доста оценката на някое сериозно заглавие, а в мъничкото Лудо такси - което така или иначе ще получи най-високата възможна оценка за игрица от такъв мащаб - носят онова странно усещане за нереалност, за разместване на пластовета на геймърското битие, където съвсем ясно си е посочено коя игра трябва да бъде хубава и коя лоша. И подобни прекрасни неща просто не са на мястото си в нещо наречено "Лудото такси"...

А те прекрасните неща дори не свършват до тук. Озвучаването на играта е брутално - почти през цялото време шофьорът ти мърмори нещо на себе си или на клиентите си, които пък от своя страна не пропускат да си кажат какво им е на сърце и крещят, хвалят те, молят и заплашват. Звуците в играта също са на много високо ниво, а саундтракът е истинска мечта, ако харесваш групи от сорта на Offspring или Green day. Кариерата ти на бакшиш е съпроводена от няколко много здрави песнички в стил мелодичен пънк, които още със стартирането на първата мисия те убеждават категорично, че в тази игра правилата не важат, че тя е създадена единствено и само, за да се забавляваш и резултатът в края й е просто една незначителна подробност. Прекрасно усещане, повярвай ми. Crazy Taxi е заглавие, което отмива напрежението, нервите и ядовете натрупани през деня, изпразва съзнанието ти и оставя пръстите ти да се движат механично по няколкото бутона, докато препускаш към поредния клиент или просто се опитваш най-сетне да направиш като хората онзи гигантски скок или да спукаш балоните навреме (весели игри в играта, ще си ги намериш в главното меню).

Може би единственият реален недостатък на играта - в случай, разбира се, че разсъждаваш като мен и приемеш, че липсата на комплексност, сложни правила и богат избор на коли, писти и методи на игра е по-скоро плюс на такова купонджийско заглавие - е нейната невероятна краткост. Crazy Taxi е някаква безкрайна поредица от мънички и крайно ограничени във времето посещения във виртуалния град като най-сериозното време за размотаване из улиците му е десетина минути. Играта е доста пристрастяваща и съм сигурен, че не би имал нищо против да поиграеш часдва без да ти се налага да си гледаш резултата, да регистрираш името си в списъка с рекордите и да цъкваш "new game" на всеки няколко минути.

Бели кахъри, знам. И все пак сърце не ми дава да те накарам да си го купиш, защото Crazy Taxi е едно от онези заглавия, за които българският ни манталитет просто не позволява да се дават пари. За това просто си потърси начин да си го намериш безплатно. И когато го направиш се затвори в стаята си и се втурвай да ръсиш клиентите за кинти. Ако някой те търси - казвай му, че работиш в момента. Аз лично така правя. Ама то аз всъщност истината казвам, де...

ОЦЕНКА: 86%

Графика:	85%
Звук:	95%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	-----
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

GTA3 (карането на такси)

- Производител: **Computer Artworks**
- Разпространител: **Universal Interactive**
- Интернет: **www.thethinggames.com**
- Жанр: **Екшън**

The Thing

Автор: Balrog

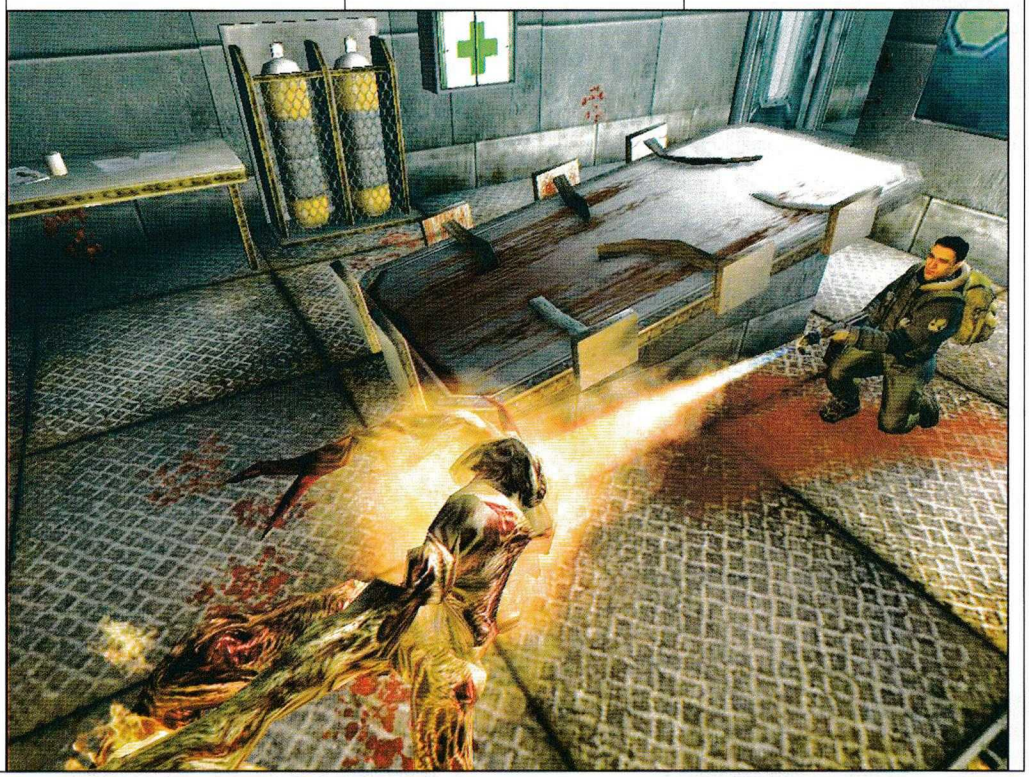
"Имало едно време"... едно Нещо...

Поглеждам отново към подзаглавието и си припомням думите на Freeman, "Копеле, майката му е да казваш нещо на тези дето те четат, разбираш ли - Нещо!". Забавлявам се за известно време, предъвквайки мисълта и ненадейно получилия се каламбур, но в крайна сметка достигам до там докъдето и ти, вероятно, си достигнал - това подзаглавие не казва Нищо. И въпреки това ще го оставя, харесва ми. Пък и за какво е цялата останала част от статията, ако не, за да казвам неща за Нещото.

И така, "едното време" са петдесетте години на (вече) миналия век, а Нещото е извънземно, способно да променя формата си и да асимилира всяко живо същество - за пръв път оживяло във фантазията на Джон Кембъл и разказът му "Who Goes There?". Няколко години по-късно се появява и "Нещото" ("The Thing") - класическа хорър-продукция, базирана - само донякъде - на разказа на Кембъл. През 1982г. режисьорът Джон Карпентър решава да й направи римейк и заедно с Кърт Ръсел в главната роля, заснема филма, признат по-късно за един от най-добрите хоръри на 80-те години. Неговата версия е доста по-близка до оригиналния сюжет на разказа, в който става въпрос за една антарктическа изследователска база и обитаващите я учени, в близост до която вторите откриват останки от катастрофирал извънземен космически кораб. Който е гледал филма знае какво се случва после, който не го е гледал - най-добре да поправи пропуска си.

Само въпрос на време беше Нещото да плъзне пипалата си и в компютърна игра. Е, тя вече е факт и на мен ми се налага да пиша за нея. Което, признавам си, ще ми е трудно да направя по начин, който да ти позволи да почувстваш в пълна степен това, което изпитах аз докато я играех. Защото, приятелю, независимо, че експлоатира доста известен и популярен жанр - този на 3D екшъните - The Thing всъщност няма аналог, не се сещам за нито едно заглавие, с което да я сравня, или което да е подобно. Поставянето й в тесни жанрови граници е невъзможно, затова ще си послужа със следното определение: странна смесица. Между survival/horror, action и team based shooter. И преди да продължа със сухите фрази, бих те попитал нещо:

Изпитвал ли си някога чувството на обреченост? Противното усещане, че малък и крехък крачиш из мрачните лабиринти на нечии неовладени кошмари, блещиш изцъклен поглед към всеки тъмен ъгъл, а танцът на сенките подхранва атавистичния ти ужас от всичко онова, което може би се спотайва в тях. Адреналинът се помпа на мощни тласъци в кръвта, расте, трупа се и ти иде да закрещиш, за да не врътнеш бушона. Но как да закрещиш, когато нещо може да те чуе? Изпитвал ли си го? И още, случвало ли ти се е в подобна ситуация да наблюдаваш собственото си нарастващо паникьосване? Да осъзнаваш, да разбираш какво ти се случва; да знаеш, че изпадаш в плен на ирационалните решения и реакции; да се бориш, да не искаш, да подиваваш при мисълта, че губиш контрол над емоциите си... и въпреки това, или пък точно заради това, да не можеш да направиш нищо? Откривал ли си в себе си някога това чувство на безпомощност. Ако не си, то ще ти е точно толкова непознато, когато изиграеш и The Thing. Непознато в личен план, но поне ще можеш да го видиш у другите. И точно сега е моментът да ти кажа за онова, което прави тази игра толкова различна. То не е само едно, но едно е основното - наличието на помощници. Дотук нищо кой знае какво, има ги и в други игри. Да, но не и по този начин. Преди да подхвана темата обаче, малко история. Действието в The Thing се развива не дълго след края на филма. Разказва се за специален отряд (Делта) изпратен в споменатата вече арктическа база, да разследва какво се е случило. В процеса на разгръщане на фабулата ще се окаже, че там вече има и друг подобен отряд (Алфа), ще се разбере и защо е той там и какви са му целите, но това са неща, които ще оставя сам да разбереш. Блейк - твоето виртуално алтер его в тази игра - е член на въпросния отряд и на неговите плещи сценаристите са стоварили тежкото бреме да отговори на всички въпроси, да изкорми маса извънземна гад и - ей така, между другото - да оцелее. И като казах думата отряд да се върнем на започнатата тема. Три типа съекипници ще се присъединяват към героят



ти по време на борбата му за оцеляване: Войник - много силен и добър с оръжията, Инженер - оправя се с механичните джаджи, заключени врати и прочие, и Медик - може би най-ценният кадър, тъй като способността му да лекува е практически безкрайна. Максималният брой съратници, който можеш да влачиш със себе си е трима. Играта е така структурирана, че през цялото време нямаш повтарящ се тип персонаж. Няма начин да имаш двама медици, без единият да мутира и да се превърне в чудовище. Я, аз май не съм споменал най-важното, но все забравям, че ти може и да не си гледал филма. Та, както загатнах някъде, Нещото може да заразява организмите и да ги асимилира. Това означава, че никога на пръв поглед не може да си сигурен дали стоящия пред теб не е заразен и дали няма в някой удобен (и крайно неудобен за теб, естествено) момент да се трансформира зад гърба ти. Точно във взаимоотношенията ти с тези хора и най-вече в опитите ти да бъдеш техен лидер, се крие сърцевината на онова, което прави The Thing толкова различна. В играта е въведена уникална Trust/Fear система. Освен здравето, всеки човек в играта има и още два показателя - Trust (Доверие) и Fear (Страх). От тях зависи и отношението му към теб и всички останали. Колкото по-високо е доверието му към теб, толкова по-склонен ще е да изпълнява заповедите ти. Колкото по-малко го е страх пък, толкова по-адекватно ще се държи.

Може би изглежда доста елементарно написано на хартия, но искам да те уверя, че възможните поведенчески модели и нюанси са доста и внасят в играта една несрещана до момента атмосфера. Някак в по личен, в по-човешки оттенък се оцветяват случващите се на екрана събития. За жалост играта така и не ти дава възможност да се привържеш към съекипниците си. В самия край си сам. Единственият оцелял.

Доверие се печели или като предпазваш подопечните си от опасностите или пък като им дадеш оръжие, например. Ако доверието на някой започне да спада, в един момент ще спре да ти се подчинява и ако не вземеш мерки току виж решил, че си заразен и ти теглил куршума.

При страха нещата стоят по поразличен начин. Колкото повече се страхува някой от членовете на екипа ви, толкова по-неадекватно ще се държи той - ще се оглежда във всички посоки, няма да те слуша, ще започне да бръщолеви несвързано, да се опитва да се скрие и така до момента, в който превърти напълно и започне да тича наоколо пищейки, може и да започне да стреля безразборно наоколо или да се опита да се самоубие с първото подходящо за тази цел пособие.

Ще разбираш, колко остава до този критичен момент по мъничкото часовниче, което ще се появява над главата на този, който е започнал да се шубелдисва.

Важно е да запомниш едно - всички твои емоции и действията, които предприемаш ще рефлектират директно върху съекипниците ти. Имах, примерно, следната случка. С мен се придвижваха медик и инженер, на двамата бях раздал по един автомат и 4 пълнителя. Медикът приемаше тежко събитията и беше почнал да се паникьосва, докато инженерът бе напълно спокоен. В един момент произведох случаен изстрел покрай медика. Той се сепна и започна да ме ругае (Каза нещо от рода на "Внимавай къде стреляш бе, тикво!").

Още не си бе довършил репликата, когато инженера извади пушката и го отстреля с невъзмутимата реплика: "Никой не може да говори така на Блейк." Култово! Чак ми стана драго. Обаче нямаш никаква гаранция, че същият този - без самият той да знае - не е вече заразен и не след дълго в най-неподходящия момент (разбирай - когато най-малко очакваш и почти нямаш оръжия) да реши, че е време да мутира в грозен изрод и да ти пийне кръвчицата. Както се сещаш, такава идея предполага добър изкуствен интелект. Точно такъв е той на практика - пичовете се държаха учудващо разумно, бяха ми от реална полза и в много от случаите само благодарение на тях и саможертвата им успявах да продължа напред. За алгоритъма за намиране на пътя (pithfinding) мога да кажа същото, един-единствен път ми се случи да прекарвам колега покрай едни много "лепкави" сандъци, но след третия опит се справих успешно. Освен с добър ИИ на приятелските единици, The Thing впечатлява с доста приличен поведенчески модел на враговете. Там където се налага да се биеш с изродите ще забележиш, че - както си му е и редът - инстинктът за самосъхранение липсва, но мръсниците атакуват що-годе умно и масирано, опитват се да избегнат гранатите, проявяват наченки на подлост и много кръвожаден хъс. Обаче ще има случаи, когато срещу тебе ще са човеци и именно тогава ще оцениш по достойнство постигнатото в областта на ИИ от програмистите.

И тук идва - веднага казвам, това е само мое ЛИЧНО мнение - основният недостатък на играта. Макар да личи явният стремеж на разработчиците да направят игра, държаща те в постоянно напрежение нещо не достига. Напрежение има, безспорен е фактът. Нека само да стигнеш до момента, в който през коридори, врати, прозорци - отвсякъде приждат пълчища малки, повратливи, изглеждащи противно-гладни форми на Нещото, а ти си притиснат в ъгъла, заедно с още един войник и ще разбереш какво означава напрежение. За съжаление, нещо липсва. Дали заради автоматичното прицелване (auto aim), което значително опростява геймплея и лека полека ти дава кураж, изтласквайки чувството за крехкост и незащитеност, или заради нещо друго, но от един момент нататък просто спираш да умираш. Поне не толкова паникьосано и лесно. Страхът, който - според мен - трябваше да е ключов фактор е изместен от чистия, динамичен екшън. Въпреки това геймплеят е достатъчно богат и на моменти стресиращ, предвид количествата кръв, които се изсипват и разнообразието от начини да се разделиш с живота. Това е първата игра, в която можеш да умреш от измръзване (все пак си на Антарктида, да не забравяме, и ако престоиш твърде дълго навън, опасността да се превърнеш в замразен бифтек е реална), можеш и да се самозапалиш (огнеметът, който е най-добрия начин да се справиш с проявленията на Нещото е не по-малко опасен и за теб, ако не си внимателен), да паднеш от високо, да те гръмне съекипник или някой от ренегатите, а може и просто да те докопа Нещото...

Принципно The Thing можеш да го изиграеш и сам, без да се полз-

ваш от придружители, освен в случаите, когато е задължителна помощта на инженера, но играта е пъти по-трудна. Така че, използвай ги. И... се страхувай от тях. Операции като раздаване на оръжия и муниции, лекуване и не на последно място биене на адреналин (вдъхва жизненост и енергия) ще ти се превърнат в автоматичен навик.

Знаеш ли, хубавото на тази игра е, че е брутално балансирана. Преди нещо да ти втръсне окончателно се появява нова ситуация, ново предизвикателство, ново оръжие или начин на отиграване и стратегия. А точно преди да ти писне тя самата идва и краят й. За да стигнеш дотам освен с стандартните пистолет, автомат, снайпер и автоматична пушка ще разполагаш и с

гранатомет и 4 вида гранати (обикновени, запалителни, мощни експлозивни, зашеметяващи). Специално снайперът е пипнат дяволски добре, а начинът по който се пръскат главите имали късмета да се окажат там където се съединяват в кръстче двете му чертички ще го направи сред фаворитните ти оръжия на откритите пространства. Както споменах играта е с автоматично прицелване, но това е само докато играеш в перспектива от трето лице. В този случай нямаш възможност да въртиш с мишката и да се оглеждаш по вертикалата, но не ти и трябва. В играта няма също и скок, но и той не ти трябва. Когато обаче превключиш в първо лице ще се наложи да си се прицелваш сам. Камерата е доста добра. Интерфейсът, посредством който задаваш команди на екипа си, е удобен и лесен за овладяване. Не вярвам да ти създаде проблеми. Във всеки един момент можеш да паузираш играта и да смениш оръжието. А за да се справиш с превъплъщенията на Нещото, особено с големите, ще ти се наложи да прибягваш до тази маневра често. Добре е най-напред да постреляш малко по гадината и когато я поприключиш (цветът на мерника в autoaim режим минава от зелено през оранжево в червено) да смениш на огнехвъргачката и да я опърлиш до умряло. Казвам ти го за улеснение, защото в The Thing може да записва (save) само на определени места (визуализирани са като микрофони) и може да ти се наложи доста да преиграваш докато се усетиш. Впрочем това не е недостатък, само прави играта по-увлекателна, а най-много от всичко печели атмосферата.

Нивата са разкошни, предвид факта, че действието се развива в полярната станция и околностите й, дизайнерите са успели да постигнат невероятна разчупеност и разнообразие. Наистина великолепна работа. Самото Нещо, или поне формите му, с които се срещах из тях изглеждаше много добре и се държеше подобаващо гадно. Единственото, което движи асимилиращите гадинки е желанието им да те добавят към общата си телесна маса. Освен това, винаги се появяват, когато най-малко се нуждаеш от компанията им и предвид това ще ти направят живота черен. Е или поне ще се опитат, муниции из нивата много. Не, не много, а ЗВЕРСКИ много. Въпреки колосалния му разход на муниции autoaim-а, когото бих определил като нещастие с галактически размери, върши перфектна работа. Обаче от един момент нататък освен с някое от 10-те превъплъщения на Нещото (вариращи от малки и досадни гадинки приличащи на глава с крачка до чудовища с колосални размери) ще ти се наложи да се сблъскваш и с 100% тежко въоръжени пехотинци, с много зъл нрав. Тогава е силно препоръчително да ги отстрелваш, минавайки в първо лице. Просто е - закарваш мерника върху пехотинеца дръпваш спусъка, отброяваш 3-5 патрона, виждаш как главата му се пръска и посочваш следващата кратунка. И така до края.

Както казах - от напрежение и атмосфера играта пращи.

Като стана дума за атмосфера, за нея допринасят в значителна степен графиката и междинните анимации. Визуално The Thing изглежда великолепно. Разбира се и тук, както при всички заглавия, правени с Lithtech енджин, е налице известна, ммм... как да го кажа - стерилност (не и там, където всичко е омазано с кръв и вътрешности), някак нискодетайлно изглежда пресъздаден вътрешния интериор, но в никакъв случай не бих го определил като грозен. За сметка на това на открито работа е съвсем друга. В едно от последните нива се наложи да се движа из плитък, покрит със сняг каньон и да мета няколко гранати, за да поразчистя пътя. На мястото на засадата остана само кръв и скала, всичкият натрупал се по скалите сняг беше буквално издухан от експлозиите. За сипещия се в мъглата гъст снеговалеж не искам и да говоря дори. Великолепно. Енджинът прекрасно пресъздава моделите на хората. Движенията са отлично анимирани. Лицевите анимации в "кът-сцените" са просто сред най-добрите, устните се движат, очите се затварят, всичко е гладко и детайлно, реалистично. Като апотеоз явява звукът. Скърцащият под обувките на Блейки, натрапчив звук на сухия сняг; писъците на хората, които се превръщат на чудовища; характерният звук на повръщане, когато някой от настоящите ви спътници види разполовеното човешко тяло, висящо в почервенялата от кръв стая; командите, които се разнасят; ритмичното чаткане на автомата, съскащия звук на горящата плът. Феноменално. Трябва да видиш сцената когато Блейк стига до един от членовете на Алфа отряда. Как след две реплики онзи пич казва, че е заразен и че ще се справи сам с проблема. След секунди, опрелият гръб на стената войник, захапва дулото на пистолета си и дръпва спусъкът, следва приглушен изстрел, кръв и мозък по стената и почти липсваща дясна половина на черепа. Разтърсващо. Макар и реализирани с енджина на играта тази и подобни междинни анимации добавят към общата атмосфера невероятно чувство за съпреживяване. Плавността с която са поднесени и онзи задгробен глас на Блейк, докато си говори с някое от NPC-та просто те карат да се настаниш по-удобно в стола и да се насладиш на прекрасната кинематография вложена в тях.

Стига толкова, ако досега не съм те убедил и още три страници няма да ми стигнат. А - в случай, че пуцалките не са ти любимият жанр - поне се надявам да съм те запалил по филма. Поне аз знам какво ще правя следващият час и половина. До скоро...

ОЦЕНКА: 92%

Графика:	90%
Звук:	95%
Геймплей:	95%
Изкуствен Интелект:	90%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	Resident Evil

- Производител: Digital Extreme
- Разпространител: Infogrames
- Интернет: www.unrealtournament2003.com
- Жанр: Екшън

Unreal Tournament 2003

Автор: Freeman & Balrog

Е, дочакахме я. Малко са игрите обвити в ореола на класата по подразбиране, но името Unreal винаги е било като синоним на класата. Няма да се впускаме в ретроспекции, нито да си припомняме как една никому неизвестна фирма преди повече от 4 години предизвика бум в жанра на 3D шутърите, разклащайки трона на вездесъщите id Software. Ще се гмурнем направо в темата на настоящата статия, мястото е малко. И така, докопахме се до почти финалната версия на Unreal Tournament 2003 и сега ще ви разкажем за това, което видяхме в нея, с уговорката, че на тази тема ще се върнем отново, защото играта е прекалено "голяма" за тези три странички.

Първото нещо, което ще ви кажем е следното:

Забравете за стария Unreal Tournament, забравете за всичко, което сте очаквали от продължението. Това е една нова игра. Перфектни нива, феноменална графика, смазващ звук, неочаквано експлозивна динамичност, респектиращо балансиран геймплей. Запазил най-доброто от своя предшественик и добре почерпил се идеи от Quake, Unreal Tournament 2003 е новият владетел на короната на мултиплеърните 3D shooter-и.

А сега по същество. Ще започнем с това, което обикновено оставяме за по-нататък.

ГЕЙМПЛЕЙ

UT 2003 вероятно ще се хареса на всички. И на заклетите фенове на предшественика му и на Quake маниаците. Играта е подчинена на една единствена идея - динамичност. Почти нищо не е останало от прежната концепция за по-плавен, по-бавен и спокоен Геймплей. Този вариант на UT е доста по-близо до Quake - по-бърз, по-директен, по-брутален. Приемете го като хибрит между двата колоса на съвременната мрежова екшън игра. Общото впечатление, което се създаде докато играехме е, че дизайнерите са намерили идеалния баланс между тях - между нива, оръжия, интерфейс и движения. Геймплеят на UT 2003 завладява по начин, който тук вече бяхме позабравили. Той се просмуква в съзнанието, измествайки всички други мисли и желания, освен жаждата за още и още и още... от същото. Единственото, което липсва е кръвожадната аура на най-бруталната игра правена някога - Quake 3. Някои ще го сметнат за недостатък, други за плюс. Но най-хубавото на UT 2003 е, че задоволи много вкусове. В играта просто има всичко, което иначе се налага да търсим в отделни заглавия - екшън, кашониране (оох, на батя пуси-ловърите!), стратегия на придвижване, мисъл. Физиката се е променила. Движенията са по-резки, скоковете по-дълги и плавни, скоростта на придвижване - завишена. Въведен е странен "двоен скок" - отскачате веднъж и още докато сте във въздуха можете да отскочите повторно. Наглед дребният детайл внася в играта неописуема тръпка, позволявайки ви да се покатерите на наглед недостъпни места. По всяка вероятност именно той ще се превърне в един от крайъгълните камъни на успеха на UT 2003. Още повече, че за разлика от Quake 2, където трябваше да сте на сравнително високо майсторско ниво, за да си служите с двойния скок безпроблемно и да се ползвате от предимствата, които дава тук дори аматьори лесно могат да се научат да го практикуват. Прави впечатление, че именно по отношение на придвижването се е работило доста. Явно някой е мислил в правилната посока, а именно - Quake-овете бяха толкова популярни И ЗАРАДИ ТОВА, че пред-

лагаха многообразие и свобода в начините на придвижване. Сега това прави и UT. Малък хинт - застанете на издигаща се платформа (малко ми е трудно да ги нарека асансьори) и докато се издига нагоре отскочете - скокът ви ще е около два пъти по висок и дълъг, а предвид структурата на нивата в UT, в която е залегнало "етажирането" това ще ви позволи да се качите на горен етаж, съкращавайки пътя и изненадвайки противника. И като стана дума за нивата, нека се спрем и на тях.

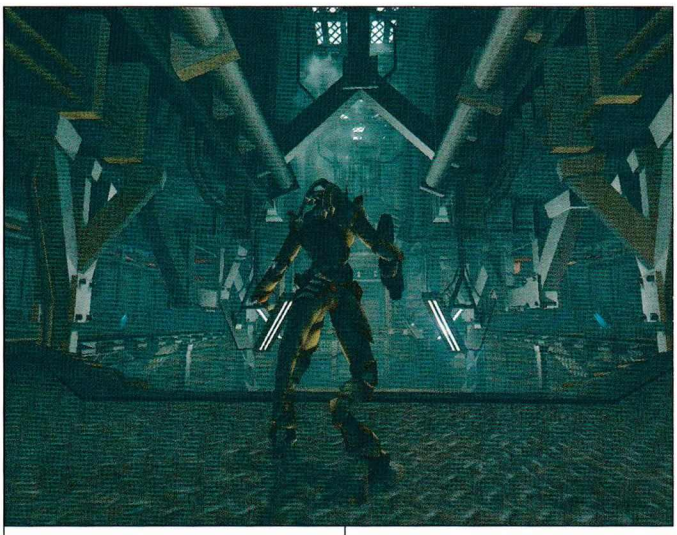
НИВА

Великолепни! Едни от най-добрите, които сме виждали. Клиф Блезински, братя. Какво повече да добавим, освен препоръката да изровите някой от предишните броеве, за да прочетете "профилът" му. Това което прави впечатление е, че част от нивата са прекрасен римейк на старите. Те, както и останалите се отличават с отличната архитектура, типична за левъл дизайна на UT. Критиците може би ще определят някои от тях като твърде клаустрофобични, но макар и в една част от тях да властват коридорите няма ниво, което да не е разчупено с по-големи зали и открити пространства, стълбища, асансьори, падове. Не се забелязват екстри като телепорти, освен в едно от нивата за Double Domination режима. Знаете ли кое определението, което се набива в мозъците ни докато разсъждаваме върху нивата: ВДЪХНОВЕН ДИЗАЙН! Това е, много фантазия, много разнообразие, много задълбочена мисъл, превърнала симбиозата между нива, физически модел и оръжия в едно размазващо цяло. В списъка с карти фигурират малки и компактни (curse 3, flux II), средно-големи (antalus), както и някои огромни (Tokata Forest, Inferno - тези впрочем са мега идейни!). Затворени, открити или пък смесица от вътрешен интериор и открити пространства - общото между тях е перфектният баланс. Има места за екшън и такива откъдето можеш да зумнеш и да свалиш главата на противника, всичко от което се нуждаем за едно върховно забавление. Ще ви споменем само един факт и с това ще приключим: веднъж играхме трима, на всички нива и дори и най-големите бяха така конструирани, че да се засичаме достатъчно често, за да не ни се налага да се лутаме търсейки се безкрайно и отегчавайки се до смърт.

ОРЪЖИЯТА И ИНТЕРФЕЙС

Основен елемент. Те, за щастие или за жалост - всеки ще си прецени сам, се различават съвсем малко от тези в предишният UT. Характерното е, че няма нито едно, на което определението "брутално" да лепне, но както и преди е ставало дума по-занижената огнева мощ е съобразена с общата концепция и баланс.

Shield Gun – Заместникът на Impact Hammer-а. Основната "стрелба" отблъсква противника от вас и нанася щета, а алтернативният режим покрива торса ви със защитно поле, което прави играча неуязвим за изстрели попадащи в щита. Единственият проблем е, че доста бързо точи



муниците.

Translocator – Добре познатото ни телепортационно устройство. Сега обаче, Translocator-а може да се ползва и за разузнаване. Изстрелвате заряда и посредством задържане горещия клавиш за извикване на оръжието ще можете да наблюдавате всичко, което се случва около него докато лети.

Assault Rifle – Нова пушка, или по-скоро пистолет. Автоматично оръжие с подцевен гранатомет, като алтернативна стрелба. Пушката-пистолет е доста добра като скорост на стрелба и ниска степен на разсейка. С малко повече сръчност можете да си отстреляте без проблем противник с ракетомет.

Shock Rifle – Отново стар познайник. Основната стрелба е енергиен лъч нанасящ сносно поражение, а алтернативната е топка от енергия. Всеки UT фен знае какво се случва, когато уцели топката с обикновен изстрел от същата пушка. Лошата новина е, че диаметърът на сферата е намален, а и противниците имат възможност да неутрализират "топката", отстрелвайки я преди да стигне до тях.

Link Gun – Това си е чист Pulse Rifle, едно към едно. Нормалната стрелба е редове и редове от зелена, смъртоносна плазма. А алтернативните е концентриран, непрекъснат лъч. Който има двуяко действие – нанася щета на противника и лекува съотборниците (ако е включен mutator-а).

Bio Rifle – Желатиновата пушка. Изстрелва зелени експлозивни заряди, които ако не улучат играч се залепват за стената/пода/тавана и гръмват след няколко секунди/и/или ако някой мине през тях. Алтернативната стрелба е акумулиране на голямо количество "желатин" и изстрелването на голямо желатиново нещо.

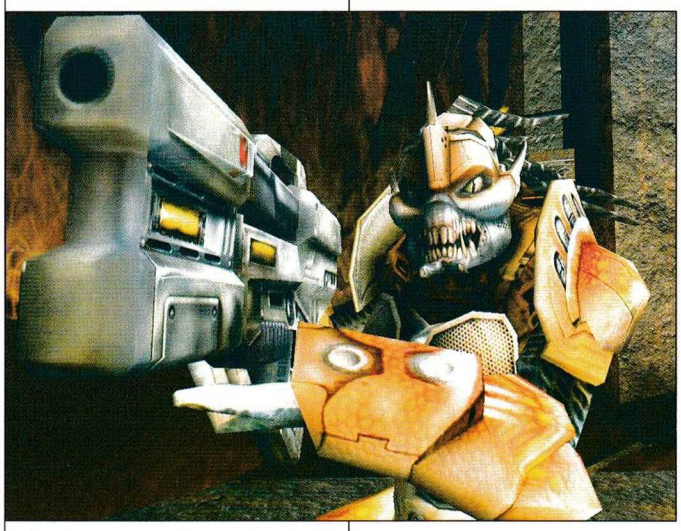
Minigun – Картечницата, малка 6 цевна ламя. Изстрелва си боекомплекта за норматив. Според личните ни наблюдения когато ползвате алтернативната стрелба скорострелността се намалява, за сметка на точността. Принципно ползвате картечницата предимно на средни и близки разстояния, защото нивата са предимно начупени коридори или открити местности с резки промени в ландшафта.

Flak Cannon – Най-любимата ютия от предишната игра отново е тук! Това е единственото оръжие останало непроменено на 100% от старата игра. Май забелязахме някакво подобрение по отношение на точността и групираността на шрапнелите на дълги разстояния. Някои смятат, че сега е по-трудно да се играе с него именно поради компактността на шрапнелите.

Rocket Launcher – Ракетометът. Най-използваното оръжие във Quake-а и тук има широк мегдан за изява. Ракетите са бързи. Задържането на бутона за алтернативна стрелба позволява да се изстрелват ракетите бързо една след друга. Докато при задържането на нормалната ракетометът произвежда изстрел "едва" с три ракети наведнъж.

Lightning Gun – Снайперът или реългънът, както предпочитате! Може би не е най-правилният снайпер (друг в играта няма!), но е достатъчно добър. Най-малкото

защото след попадение, централният лъч се пръска на още няколко по-малки светкавички. Случи се с един изстрел в главата на противник да поваля и другия зад него с "headshot". Красота. Като "недостатък" на тази пушка може да се изтъкне, че след изстрел следата от светкавица остава доста дълго видима. Край на "кашоните"! Освен това времето за презареждане е доста продължително и предвид динамиката на



играта това може да се окаже доста пагубно за "младия снайперист".

Ball Launcher – Специално оръжие, което се използва само в "Bombing Run"режим. Представлява голяма бурия, с помощта на която се правят пасове. Като изстрелвате топката към вашия съотборник (подробности в графата "режими").

За интерфейса ще споменем, че когато нещо е достатъчно добро няма нужда да го променяш. Пичовете от Digital Extremes са се съобразили с максимата и са внесли съвсем малко промени. Интерфейсът е лесен за употреба, богат. Менютата са стандартни, с тях можете да нагласите всичко - от "fov" до "weapon bobbing" (подскачането на оръжието при движение). В сетингите на сървъра е добавена секция "Mutators", в която има включени всякакви екстри като то Big Head Slow Enemy, Low Gravity Regeneration и още доста други. Те ще направят играта "една друга" игра.

УМЕНИЯ

Освен да трупате здраве и броня и да дебнете появяването на power-up-а Double Damage, ще се наложи да се съобразявате и с един друг показател – количеството адреналин. Адреналинът е прекрасна идея, при това феноменално реализирана. Той се трупа по два начина - като убивате противници (по 10 на убит) и като събирате пръснатите из всяко ниво капсулки (по 5 адреналин всяка). Съберете ли 100 можете да направите - засега! - две неща. С три последователни движения назад включвате умението Auto Heal (възстановява здравето и бронята с по 10/сек, като не може да качи над максимумите – 199 здраве и 150 броня), а с три напред активирате Berserk (увеличава щетата на всички оръжия и възстановява здравето до 100). И двете умения траят около 20сек.

РЕЖИМИ НА ИГРА

DeathMach – Стандартното меле - всеки срещу всеки, кой с каквото докопа. Всичко е позволено. Най-резултатният печели.

TeamDeathmach – Същото като мелето, само че вече си имате съотборници, на които ревете за помощ, и които псувате, когато сметнете, че не сте я получили. Отборът с най-много фрагове печели.

Capture The Flag – Отново познат режим. Както е известно координацията между съекипниците е от определящо значение.

Bombing Run – Футбол. Но не този на който сме свикнали. Тук футболът е жесток и можете да изтребвате противниковите играчи, които след това се респонват. По "терена" се въргалят необходимите за целта пушкала. Целта на всеки от двата отбора е да вкара възможно най-много голове на противника. Това става като се прекара топката през противниковата врата. Посредством Ball Launcher-а се изстрелва топката към някой от съотборниците или далеч от враговете. За продължението се сещате сами. Картите предлагат много хитри комбинации и са напълно симетрични. Изключително куриозен и приятен режим на игра.

Double Domination – Просто и ясно - има точка А и точка Б. Единия отбор трябва да контролира и двете точки едновременно за период от 10сек, ако успее отбелязва точка. Ако противников играч стигне до точката броенето спира, а точката придобива противниковия цвят.

ГРАФИКА, ЗВУК И СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

Не се наемаме да гадаем какво ще се случи, когато излезе Doom 3, но това, което към днешна дата можем да кажем е, че Unreal Tournament 2003 е най-красивият екшън, появявал се за персонален компютър. Безапелационно отнася всяка конкуренция, включително и Quake 3. Качеството на текстурите и детайлността са толкова респектиращи, че Кармак и компания ще трябва да извършат чудеса, за да се качат едно стъпало нагоре. Бихме могли да отделим поне половин страница в описание на визуалното разточителство в UT 2003. То не са движещи се сенки и полюшващи се треви, специални и светлинни ефекти, цветни пушеци и мъгли, убийствено разнообразие от цветове и форми... какво ли не. При високи резолюции и максимални детайли играта спира дъх. Чувството за някаква особена фантастична реалистичност е пропито във всеки фееричен мост, във всяка тръба в свръх технологичните коридори. Да си помислиш човек, че ако протегне ръка в монитора тя ще се докосне до хрущящата грапавина на каменните детайли и по нея ще полепнат изронените прашинки...

Моделите са най-добрите, които сме виждали до момента. Детайлността, с която са пипнати е впечатляваща. Разнообразието също. Има култови - скинари, пехотинци, кваки ли не уродливи, чудовищно изглеждащи типове.

Препъни-камъка в разкошната картинка са системните изисквания. ЗВЕРСКИ! Едва ли са много компютърните клубове, в които UT 2003 ще тръгне без сериозна оптимизация и ъпгрейд. За геймплей в максимални резолюция и детайли не може и да се говори. Както беше и с Unreal за тази игра се изисква следващо поколение хардуер. Все пак на добри машини, от порядъка на CPU 1GHz, GeForce3, 256 RAM тя тръгва с охота. Върви доста добре, но лишена от топ-великолепието си.

Звукът - няма екстра, която да липсва в озвучаването. Всичко, което съвременните стандарти изискват най-малкото присъства тук. Музиката е типичната за UT - бърза, нахъсена, дадъхваща. Изключете я. Не ви трябва, тя е тотално безпредметна в подобни игри. Това, от което имате нужда е обемен 3D звук, да знаете откъде идва врагът, да го чувате как обира паур-ъпите, шумът да ви подсказва с какво оръжие се стреля наблизо. Такива неща. Е, приемете, че UT 2003 ще ви ги предложи всичките и да не коментираме повече въпроса. Разни дребни детайли като гласовете на отделните модели и реплики от рода на "умри, кучко!" няма да са обект на разглеждането ни.

С това ще приключим. Недостатъчно е, знаем това, но за краткото време, с което разполагахме за игра не смеем да се простираме в много приказки. Да не забравяме и че това не е крайната версия.

Оценката ни за нея вероятно ще търпи промени, но без притеснение можем да кажем, че тя е почти епохално явление. Ще завършим с това, с което започнахме - играта е класна! Едно от малкото заглавия, които респектират с навика си да прокарват нови стандарти. Когато се докоснете до нея ще го установите и вие. Темата остава открита, убедени сме, че отново ще се наложи да се върнем на нея.

До тогава!

ОЦЕНКА: 96%

Графика:	99%
Звук:	95%
Геймплей:	95%
Изкуствен Интелект:	90%
Мултиплейър:	95%

Прилича на:
Quake 3, Unreal Tournament

- Производител: **Fireglow**
- Разпространител: **CDV Software**
- Интернет: **www.suddenstrike.com**
- Жанр: **Стратегия**
- Системни изисквания: **PII 400, 128 RAM, 16 MB 3D Video**

Sudden Strike 2

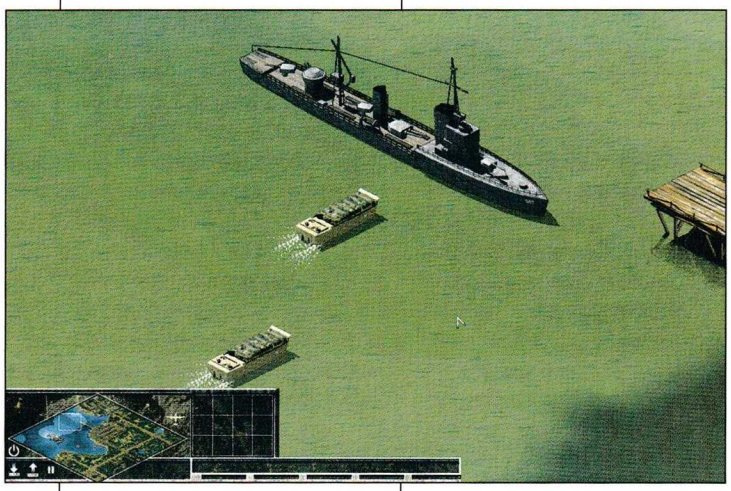
Автор: Guerrero&Master

Излизайте за таксито, моля...

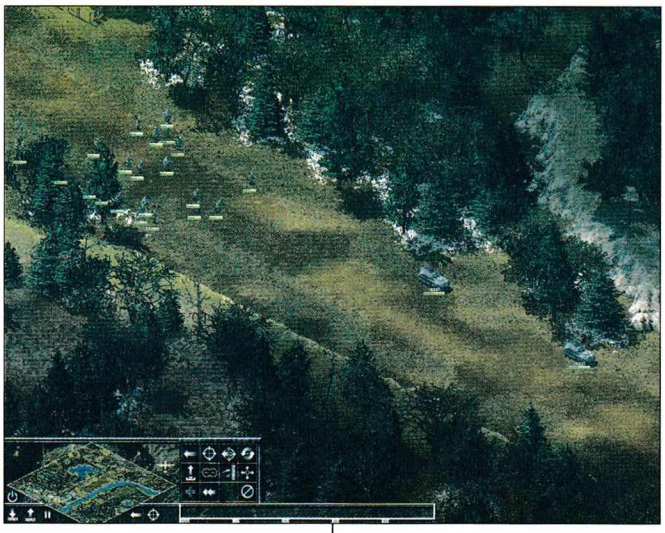
Игрите горят! - е съветския боен вик в края на най-голямата танкова битка в историята. Става дума за германските танкове, разрушени от гранатите, които съветските пехотинци хвърлят в люковете. Германците са приготвили за атаката си близо 3000 танка. Но и Съветите имат готовност да ги посрещнат - със стотици противотанкови мини и оръдия. На 5 юли 1943 поради масирания съветски огън германското настъпление отслабва и спира ...

Из "Битката при Курск"

Естествено, не е само тя. Битките при Сталинград, Соломоновите о-ви, Гуадаканал, Севастопол, ужасът на Дрезден и този над Хирошима - всички заедно подреждат картината Втората световна война. Картина, която, макар и доста грозна, веднъж нарисувана от историята, се препродава от ръка на ръка до ден днешен. Дали това под формата на книги, филми или (в последните 12 години) игри, няма никакво значение - хората я търсят, защото е достатъчно достоверна, интригуваща и в повечето случаи си заслужава парите. Нека това "в повечето случаи" не те притеснява, Sudden Strike 2 ще съумее да изобрази една достоверна картина на WW2 на монитора ти. Както си му е редът, започва с представянето на участващите сили (не че не ги знаеш, просто така е прието): Германци, Японци, Британци, Американци и "Братушките". Българите за кой ли път не са включени, въпреки героичните си походи в края на войната в Македония и Сърбия. Аз започнах с Германците, кампанията с тях е лесновата и като нищо може да те подведе за продължителността на играта. Лично ще можеш да управляваш немските танкове, пехота, артилерия и т.н. (да не изброявам всичките родове войски, че мястото видимо ще отеснее), които са вилнели из СССР по време на изпълнението на плана "Барбароса". Отначало ще трябва да се задоволиш с малка пехотна част, подкрепена от няколко верижни машини, докато в последните мисии ще обхождаш картата със 100-200 танка, м/у които и няколко Tiger-а. Tiger-ите са доста бавни, но са най-здравият и мощен танк в играта (и в периода 1939 - 1945). Картите в началото могат да те постреснат с размера си - ако съединиш две large карти от WarCraft 3, ще получиш една обикновена от SS2... в повечето случаи ти предоставят някакви войски в началото, но ти трябва да изпълниш objective - те с предоставените ресурси, като от време на време можеш да поискаш въздушна подкрепа от бомбардировачи и разузнавателни самолети, но за целта трябва да си разчистиш територията от ПВО (Anti Air) установки. За разлика от 1-вата игра, в SS2 парашутистите играят значително по-малка роля, като понякога стоварването им на определен остров или участък от картата се явява и цел на нивото. Другите цели варират м/у разрушаване на дадени укрепления, завземане на селища, прекарване на войски до определена точка и (любимото ми) унищожаване на противника до крак. За нацистите последното не е особено трудно, достатъчна е появата на гореспоменатите Tiger-и, придружени от леки бронетранспортьори и няколко мобилни ПВО установки (без тях иначе бедният Съветски въздушен флот ще остави от Tiger-ите няколко средно дълбоки кратера). За да се люшне целия фронт на изток. Мисиите са горе-долу комплексни и стандартни за жанра историческата насоченост на играта. Нямам никакви забележки, ти какво очакваше - да я критикувам, че нямаше изследване на безлюдни бази в Антарктида и стрелва по зли мутанти, ако ти харесва стрелбата повече от стратегическото планиране, хвърли един поглед на интересната игра, която представя Balrog-а.



Ако това последното ти прозвуча като скрито оплакване, че не играя интересни игри или поне не ТОЛКОВА, че да полетя на крилете на въображението, ами... то е точно това. Тези редове по всяка вероятност няма да ги видите, затова спирам да си хабя клавиатурата и започвам с описанието на единиците. За стратегия, в която не присъства строенето на сгради, разнообразието от единици е от решаващо значе-



ние. Хората от Fireglow са взели този факт много присърце и са включили много (да не кажа всички) реално съществуващи по това време машини. Дори малко са прекалили с разнообразието. Различните типове танкове E,G,F и т.н. вършат еднаква работа, а именно стрелба със снаряди и картечница, като разликата е минимална и се изразява главно в HP (Hit Points) и скоростта. Всяка единица в SS2 има HP, EXP (точки опит) и определени амуниции. Например, един войник има 100 куршума и при всеки изстрел хаби някакво количество в зависимост дали е въоръжен с автоматично или полуавтоматично оръжие. Когато амуниците му свършат, войникът ти съобщава със съответното германско-японско-американско произношение, че няма с какво да стреля. Проблемът може да се реши по два начина: първият начин са разпръснатите из картата сандъци, които съдържат само патрони, но не и мини или гранати, а вторият - снабдяващите камиони. Трупането на опит е така обезличено, че няма какво да кажа повече за него, освен че ми писна производителите да го слагат ей така, без никакъв умисъл само и само да има за какво да се захванат критиците. Жизнените точки могат да се възстановяват от медиците, ама аз нито един път не спрях колоната от триста войници, за да излекуван 176. В SS2, както и на истинския фронт, живота на един няма никакво значение. Там не те подбират по красота, ум или уникалност, просто се превръщат в едно от телата, които багерът монотонно насипва в набързо изкопаната яма и след това пръстта и времето те затрупват. Е, в играта няма да се наложи да извършвате тези сложни операции, просто оставяте войниците там, където са падали, и това е. Всяка машинария в SS2 (Танкове, камиони, артилерия, самолети) има нужда от екипаж. За камионите е само един, докато за големите транспортни самолети са ти нужни цели 4-ма пилоти. Да, именно пилоти, не може един обикновен редник да пилотира. Инжинерите могат да поставят и премахват мини, а Японците използват за това своя Kamikaze (хе-хе забравете го този удобен и бърз минен заградител, тук става всичко ръчно). Обикновените пехотинци имат редица хитрости, които да ги спасят от картечни гнезда или снайперисти. Това е способността им да се скриват в близките храсти, да се разпръснат или просто да забият нос в устата (залягането става с "B"). Офицерите могат да осветят петънце от картата, не много далече разположено от тях, с което чувствително помагат на артилерията. Като си говорим за артилерия, в играта има два основни типа: далекобойна и буксируема. Далекобойната стреля на огромни разстояния, но не е много точна, а в близък план хич я няма, а буксируемата, за разлика от далекобойната, не е неподвижна и можеш да я закачиш за някой камион. Така оръдието се придвижва доста по-бързо, от когато го мъкнат двама войници, но камионът се движи с по-малка скорост. Снабдителните камиони ще ти помагат да строиш понтонни мостове, да поправяш мостове и т.н. В танковете освен основния екипаж могат да се качат до 6 войници, но ако са ранени, по-добре ги свали, защото ако не са в превозно средство с времето ще си възстановяват жизнените точки. Ако на места ти се стори, че силите ти са прекалено слаби и не можеш да пробиеш противниковата защита, е добре да се огледаш за вход на тунел (и се моли изхода да е ЗАД противника). Авиацията е добре застъпен и активно ще участва в бойните действия. Естествено най-гадни са британските и американските крепости. Но и Японците не се дават лесно с техните двукрили планери. Разочарова ме нереалистичното пресъздаване на излитането и кацането на самолетите, но все пак това е стратегия, а не симулатор. Веднъж издигнал се във въздуха, играчът губи контрол над авиацията и тя самостоятелно (и по мои наблюдения) много ефективно започва да изпълнява поставените й задачи.

Звуците са от добри, по-добри. Всичко звучи както трябва. Било скрибуцането на веригите, грохота на битките, стрелбите, виковете ...

След толкова хвалби, няма как, ще покритикарствам. Препятствие номер едно и основна причина играта да не стане лидер в своята категория е отвратителната графика. SS2 си изглежда както 1-вата част, всичко е 2D, грозно и статично. Ако не бяха плахите помръдвания на войниците, щях да помисля, че компютъра е забил. В морето няма и една вълна за неща като разбиващия се в скалите прибой не смея и да си помисля. Движенията на единиците са насечени, а войниците представляват сбор от най-много 5 пиксела: по един за глава и тяло и по два за ръцете и краката. За изцепки от типа укрепен бункер с 3375 HP, а насреща му построена пагода с 12000 HP не ми се говори. И какви са тия минометчици, дето стрелят през покривите на колибите.

Да не ставам излишно заядлив, който разбрал - разбрал. SS2 темата за 2-рата световна война е третирана по-възможно най-добрия начин, но, както винаги, нещо не е достигнало. Почти съм сигурен, че хората, които държат портрет на Гьоринг до този на Орк-а от Warcraft, няма да пропуснат да допълнят колекцията си с тази прилична игра.

ОЦЕНКА: 83%

Графика:	70%
Звук:	85%
Геймплей:	85%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	-----

Прилича на:
Sudden Strike Ferever

WarCraft III Съвети

Мартин "KurMur" Кадинов

След дълго чакане и отлагане (едва ли някой помни първата обявена дата на излизане) Warcraft 3 излезе официално на 3-ти юли. Blizzard не само оправда очакванията, че тази игра ще бъде най-добрата стартегия в реално време, но и направи нещо много повече. Blizzard Entertainment създаде игра, която е доста далеч пред всяко друго заглавие от жанра. В Warcraft 3 е вкарано точно това, за което винаги съм си мечтал и смятал за невъзможно да бъде направено толкова добре - Герои (които са всичко и нищо), предмети, неутрални единици и четири абсолютно различни раси.

За мен лично Warcraft3 излезе 3-4 месеца по-рано, когато успях да си намеря оригинален CD-Key за Warcraft 3 Beta. Периода на тестване на играта (около 3 месеца) определено беше най-приятната част в геймърската ми практика досега. Всички най-големи от времето на Warcraft 2 и Starcraft играеха Beta-та 7 дни в седмицата, 24 часа на ден - имена като Pillars, Tillerman, Agent 911, Crexis, Amd)Grr, eVERLAST[9] и много други.

Чарът на Beta-та беше в това, че играта още не беше изчистена от бъгове и баланса на расите и предметите беше променян от предложенията на играчите. Просто кефът да драснеш един пост на форума на Battle.net и на другия ден (в следващия Patch) да видиш променено точно това, което си предложил, е неуписуем. Общо взето обликът на финалната версия на Warcraft 3 до голяма степен се дължи на Betatester-ите. От 1.00 Beta до Warcraft3 final release играта се промени коренно минимум 10 пъти. (бел. ред. - в края на Beta-та (27.06.2002) Марто завърши втори в Ladder-а).

В тази статия ще се постарая да напиша някои основни (за мен и моя начин на игра) неща за Warcraft 3. Ще се опитам да ви дам някои полезни съвети, както и да ви загатна конктретни стратегии за всяка една раса.

Трите основни неща в Warcraft3 са Атака (срещу противника), Защита (от противника) и Creep-ване (битки с неутралните единици по картата).

- Атака - има едно нещо, което задължително трябва да съблюдавате - неуспешната атака може да се окаже началото на края за вас. В Warcraft3 загубата на битка е от доста по-голямо значение, отколкото в която и да е друга стратегия, още повече, че всяка ваша загинала единица или герой носи опит на врага, правейки го по-силен и по-опасен за следващата битка.

- Защита - отбраната е изключително ключов момент в играта. Стремете се не просто да спирате атаките на врага, но да го правите без да връщате героите си в базата. Защо? Много просто - така ще печелите време. Докато врагът се опитва да влезе в базата ви и губи предмети + пари + опит (всъщност той не ги губи, но и не ги печели, което в дългосрочна перспектива е фатално), ти печелиш чрез creep-ване.

- Creep-ване - именно тук е основната разлика между Warcraft 3 и всички останали стратегии в реално време. Creep-ването (според мен, разбира се) е най-важното нещо в Warcraft 3. Защо ли? Ами много просто - от неутралните единици по картата печелиш пари + опит + предмети. Именно поради това скоростта и последователността на creep-ването е изключително важна за развоя на събитията в играта и края й.

Ето сега няколко мои наблюдения върху отделните раси:

Undead Industries

Неживата раса според мен трябва задължително да тръгне на ранна експанзия. Неживите не могат да играят само с една златна мина, тъй като имат нужда от много единици, за да са максимално ефективни. Некромантът разчита на маси, пълчища - особено ако играе срещу Човек.

Пример: abomination-и, necromancer-и, баншита... добре е войската да е разнородна, защото поотделно всяка една от единиците не представлява заплаха за врага, но, комбинирани и управлявани умело, нямат спиране!

Имайки предвид, че първата бойна единица на тази раса събира дърва, не можете да си позволите да тръгнете с много Ghoul-ове.

Защитата на Неживите е доста силна. Blight-ът (черното желе около техните сгради) значително ускорява регенерирането на всички единици. Кулите са доста евтини, имайки предвид, че те са и къщите на расата и едновременно с това защитните постройки, нанасящи най-много поражение на изстрел.

Изборът на герой при неживите е доста труден. Аз лично до момента не мога да кажа със сигурност кой герой е най-добър за начален и кой - за втори, но моят избор засега е Death Knight (DK) - за първи и Drug Lord, она, Dread Lord (DL) - за втори. Vampiric Aura-та на DL и Unholy Aura-та на DK са доста силна комбинация.

Creep-ването (трупането на опит от неутралните единици по картата) с тази раса не е трудно, ако имате добро "микроуправление" на единиците (все пак Ghoul-овете са с по 330 здраве). Cannibalize е умение, което позволява на всички ранени Ghoul-ове да си възстановят жизнените точки, но имайте предвид, че е приложимо само след битка.

В късна игра правилният избор е Abomination-и + Necromancer-и + Ghoul-ове. Скелетите на Necromancer-ите са доста силно оръжие, но само ако врагът няма как да ги Dispel-не/Abolish-не/Purge-не. Unholy Frenzy в комбинация с 2-те аури (Vampric Aura и Unholy Aura) е доста смъртоносно.

Магиите: Cripple е най-силната забавяща магия. Тя трае 30 секунди на едници и 5 на герои. Магията Curse на Баншитата е особено полезна срещу орки (те обикновено са с по-малко единици от останалите раси), а Possession е най-лесния начин да се справите с най-силните бойци (Tauren,Abomination, Knight) на противника.

Ключът към победата с Неживите е цифрово превъзхождаща армия, което означава много ресурси, което от своя страна означава, че експанзията с тази раса е наложителна.

Human Heroism

Човешката раса има може би най-добрата комбинация от герои и магически единици в играта. Ключът към победата са високото ниво герои и достатъчно количество Sorceress-ки и Priest-ове.

Priest-овете имат възможност да правят автоматично 2 магии - Inner Fire и Heal. Обикновено в началото на битката се активира Inner Fire-а (трае 60 секунди), за да даде на армията ви максимално добър старт в началото на битката, след което се превключва на автоматично лекуване (Heal).

За мен лично изборът на герои за тази раса е Mountain King (джудже) за начален и Archmage (магьосник) за втори, но и комбинацията Paladin и Archmage е доста добра. Общо взето при Човека е задължително максимално бързото изваждане на втори герой, тъй като Паладинът е единственият герой, който достигайки 6-то ниво и използвайки най-мощното си умение - Resurrect (Възкресяване) - може да обърне играта. Големият обхват на поражение и забавянето, причинени от умението Thunder Clap (нещо, което със сигурност ще бъде променено в следващ пач) заедно с Blizzard са може би най-мощната и унищожителна комбинация от умения на два героя. Като добавим към това Slow-а на sorceress-ките, противниковата армия просто не може да се движи. В по-късна игра Polymorph-а, ако не бъде контриран, решава битките. Sorceress-ките чрез своята невидимост дават възможност за измъкване на вашите герои, когато последните са на малко кръв, а от друга страна спомагат за максимално ефективни Thunder Clap-ове.

Защитата с Човешката раса не е проблем. Две правилно построени кули правят влизането в базата невъзможно без катапулти, балисти и прочее. Като прибавим към това и ъпгрейда Masonry (който е добре да се пусне възможно най-рано), увеличаващ бронята и жизнените точки на сградите, може да се каже, че въпросните две кули предлагат достатъчно добра защита, поне до момента, в който противникът не извади гореспоменатите катапулти, балисти и т.н.

Creep-ването с Човешката раса на повечето карти става доста бързо, имайки предвид, че повечето от неутралните единици (creeps) са стрелци, които са лесна плячка за footman-ите. Много добър старт за героя е атакуването на първите creep-ове с Militia - при правилна игра можете да убиете доста силни създания без никакви загуби и дори без ранени footman-и.

Orcish Brutality

За орките с пълна сила важи поговорката "Не сакам язе да съм добре, а Вуте да е по-зле". Да дразниш врага и да му губиш времето е може би най-важното нещо при игра с тази раса.

Въпросът с първия герой тук е доста спорен и зависи от обстоятелствата, но общо взето той е или Blade Master, или Tauren Chieftain.

Ако се спрете на Tauren-а, то тогава вторият ви герой задължително трябва да е Far Seer - комбинацията от Shock Wave (Tauren), който нанася сериозно поражение в доста голям периметър и е най-добрата магия за

директно поразяване, и Chain Lightning-а (Far Seer), е смъртоносна.

Предимството на Blade Master-а пред Tauren-а е, че може да creep-ва сам, благодарение на умението си Mirror Image (създаващо дубликат/и). По този начин можете да се съсредоточите върху развитието на базата и единиците. Сам по себе си Blade Master-а е брутален герой - с Critical Strike (15% шанс да нанесе 2-3-4 пъти повече поражение при удар), това е най-добрият боец в играта.

Орките на практика нямат единици от първо ниво. Grunt-а е с 3 лимит, Headhunter с 2 (иска WarMill); нямат начин да лекуват единиците си, освен Healing Ward (магия на Troll Witchdoctor); нямат подходяща (евтина и бързо произвеждаща се) армия, с която да creep-ват.

Wolf Rider-ите са единицата, която в повечето случаи тотално разбива системата на игра на противника. В момента, в който 5-6 "вълка" се появят в не добре защитената база на врага, той трябва мигновено да се телепортира обратно. Липсата на Scroll of Town Portal в този случай означава тотално разрушена база и добре натъпкани джобове на орките (умението Pillage дава възможност на Wolf Rider-ите, Grunt-овете и Peon-ите да придобиват 35% от стойността на разрушената сграда).

Независимо как играеш с тази раса, Bloodlust-а е абсолютно задължителна магия. Wolf Rider-и/Wyvern-и/Shaman-и е комбинация, която - ако се направи добре - в повечето случаи печели играта. Grunt-ове/Shaman-и/Witchdoctor-и и 2 Tauren-а е най-силната наземна армия в играта.

Защитата при орките е може би най-лесната в Warcraft 3. При правилно разположение на сградите дори и без кули можете да опазите базата си.

Night Elf Hunting

Правило номер едно на Kur-а: Не влизайте рано сутрин в базата на Нощните Елфи - кладенците винаги са пълни. В повечето случаи защитата на базата при игра с тази раса е без кули, а ако случайно прецените, че те ви трябват, по-добре ги обградете с други сгради заради минималния им обсег на стрелба.

Нощните елфи са безспорно най-агресивната раса в играта. Те са и единствената, с която може да се rush-ва в класическия смисъл на думата.

Изборът на начален герой тук се свежда до лични предпочитания между Keeper of the Grove и Demon Hunter. И двата героя предлагат много възможности за игра. Demon Hunter- а е винаги в първите редици на боя, тъй като е единицата с най-голяма броня и най-много жизнени точки на расата, както и заради умението си Mana Burn (изключително ефективно срещу противниковите герои). Ако започнете играта с Demon Hunter, най-добрият избор за втори герой е Keeper of the Grove. Mana Burn (Demon Hunter) и Entangle (Keeper of the Grove), използвани заедно, са най-смъртоносната комбинация срещу който и да е герой от която и да е раса. В този случай дори и да загубиш битката, героят на противника ти няма да е там, за да трупа опит, докато твоите герои, ще излязат от битката минимум едно ниво по-високо и ще се приближават все повече до ултимативното си умение.

Ако започнете играта с Keeper of The Grove, практиката показва, че Priestess of the Moon е по-правилният втори герой. Demon Hunter-а е солов герой, който не дава никакви бонуси на армията си и ако не успеете да го развиите до 6-то или по-високо ниво, на практика той е безполезен. От друга страна Priestess-а дава аура, която вдига поражението на всички приятелски стрелящи единици, а и умението й Scout осигурява едно от най-важните неща в играта - информация за действията на врага.

Archer-ките са задължителни в началото на играта - евтини стрелци, които са перфектната единица за creep-ване. Ако creep-вате с Demon Hunter, старайте се той да поема цялото поражение, като след битката просто го лекувате на кладенците. При Keeper of the Groove (хе-хе) правилното използване на Entangle/Force of Nature прави creep-ването доста лесно.

Може би най-известната единица от Warcraft 3 са Huntress-ите на нощните елфи - единствената единица, с която може да се направи брутален rush. Huntress-ите, в комбинация с аурата Thorns на Keeper-а, са доста добра предна линия, но сериозните поражения в повечето случаи се нанасят от стрелците зад тях. С напредване на играта Druid of the Claw е задължителен заради уменията си Roar и Rejuvenate (особено ако играеш с Demon Hunter). Dryad-ите също са изключително важна единица в по-напредналия стадий на игра. Освен че са абсолютно имунни на магия, Dryad-ите разполагат с доста брутален арсенал от умения - техните атаки забавят противника, а умението им Abolish Magic е безценно за елиминиране на положителните магии върху вражеските единици и отрицателните върху приятелските такива, особено като се има предвид, че се прави автоматично.

Едно от недооценените на този етап умения на Нощните елфи е вродената им възможност да се сливат със сенките. При правилното й използване можете да държите противника винаги на нокти, устройвайки му засади, атакувайки му експанзията, "скривайки се", когато дойдат подкрепленията и т.н.

Правило номер две на Kur-а: Пътят към победата е постоянната битка - не си ли биеш непрекъснато, значи нещо ти куца в играта!

Като заключение мога да кажа, че Warcraft 3 е заглавие, в което всяка идея има реализация. За момента няма установени канони на игра и съм сигурен, че скоро няма и да се появят. Единствено въобръжението и стилът ви на игра са от значение.

PS. За Бога хора, ЦИКЛЕТЕ!!!!!!

А ето ви и няколко безплатни съвета за началото на играта и за успешно комбиниране на войски.

Всички лимити са до 40, защото тогава идва Low Upkeep. Аз лично мина ли 40-те, скачам веднага на 70 (High upkeep).

Human

Единици:	Популация
12 селяни (18 при expand)	12
2 героя	10
5 footman-а	10
2 priest-а	4
2 sorceress-ски	4

Nightelf

Единици:	Популация
10-12 wisp-а	12
2 героя	10
4 huntress-и	12
3 archer-ки	6

Orc

Тук е доста относително, имайки предвид колко различни варианта на игра има)
За това ще напиша при два различни варианта)

Единици:	Популация
12 работника	12
2 героя	10
6 grunt-а	18

Единици:	Популация
9 работника	9
1 герой	5
1 Kodo Beast	4
3 shaman-и	6
2 witch doctor-и	4
3 wyvern -а	12

Undead

Единици:	Популация
10 acolyte-и	10
2 героя	10
10 ghoul-а	20

Примерни системи за развитие:

Orc

4-ри peona събират злато
5-тият строи Altar
6-тият строи burrow (след това - за дърва)
7-мият - за злато
8-мият строи War Mill
9-тият - за дърва
10-тият - за дърва (после - Barracks)
11-тият строи burrow (след това отива за дърва)
12-тият - дърва

Night Elf

4-ри wisp-а за злато
5-ият строи алтар (след това - за дърва)
6-ти строи лунен кладенц (след това - за дърва)
7-ми за злато
8-ми, 9-ти за дърва
10-ти прави Ancients of War (след това - познайте - за дърва)
11-ти строи Moon Well
12-ти отива за дърва

Undead

2-ма - за злато
3-тия строи Altar, Crypt (след това - за злато)
4-тият - за злато
5-тият строи Ziggurat (след това - за злато)
6 (веднага след 5-ти) Ziggurat (след това строи Graveyard)

Human

4-ма - за злато
5-тия строи Altar (след това - за дърва)
6-тия Barracks (след това - за дърва)
7-мия Farm (след това - за дърва)
8-мия - за дърва
9-тия - за злато
10-тия - за злато

Кузман "Zomb" Кузов

Расите в WAR3 са коренно различни и предлагат доста разнороден стил на игра, така че всеки трябва да направи своя избор. Може да играете само с една определена раса, твърдо убедени, че тя е най-добрата или да играете и с 4-те, доказвайки, че всяка си има предимства пред другите. Независимо от избора ви, има няколко общи неща, които трябва да знаете от самото начало.

Строеж на бази

Както при повечето стратегии в реално време, и тук всичко започва с изграждането на базата. Базата на всеки добър играч не е просто място, където са "пльоснати" една до друга нужните ви сгради. Правилното подреждане на сградите е от много голямо значение и всяка раса си има свой собствен "архитектурен план". Базата ви трябва да е построена по максимално ефективен начин, т.е. единиците да не се задръстват, а сградите, които се използват най-много, да са изнесени на удобни за употреба места. В същото време базата трябва да бъде относително компактна, за да може с минимален брой кули да се изгради една добра защитна линия, която да покрива целия периметър. Хубаво е кулите да бъдат построени зад други сгради - по този начин те много трудно могат да бъдат разбити поради ограничения достъп до тях, а благодарение на големия си обсег те ще защитават оптимално и сградите, и работниците.

workshop.bladeoff.com

Orc

При застрояването на оркската база трябва да се обръща особено внимание на разположението на orc burrows. Напълнени с работници и правилно позиционирани, те правят кулите почти излишни. Неслучайно това е расата, за която ранните нападения на противника са най-малък проблем. Ако е направен и upgrade-а за шиповете на сградите, да влезеш в оркска база без обсадни единици е изключително трудно.

Human

В базата на хората също не е лесно да се пробие. Две правилно построени кули, особено с upgrade-а за повече жизнени точки и броня, са напълно достатъчни. Militia-та също не е за подценяване.

Night Elf

Защитата на NE се крепи на "кладенците". Moon well-овете, построени най-отпред на максимално удобно за употреба място, са един източник на живот и мана, от който особено нощно време можете почти постоянно да зареждате единиците си. Ancient Protector е най-безмислената кула в играта и да бъде построен дори и един рядко има смисъл.

Undead

При застрояването на базата на undead трябва да се обърне внимание на това, че след първия си ъпгрейд главната сграда започва да стреля. В повечето случаи това е достатъчно, но все пак стройте ziggurat-ите по такъв начин, че при опасност да може да ги развиете до кули и да са максимално ефективни.

Creep-ване

Creep-ването винаги трябва да бъде максимално ефективно - това значи допълнителни пари, опит и предмети за героя. Неутралните гадинки по картата са ограничен брой и трябва винаги да се стремите да убиете повече от противника. Но това все пак не е основната цел в играта и с creeping-а трябва да се внимава. Това, че гадинките са ви един допълнителен приход на средства и опит, не трябва да ви подлъгва - да умират ваши единици, докато creep-вате, е нежелателно (отнася се особено за по-слабите гадинки, които се убиват в по-ранен стадий на играта). Нацелването на баланса е като шофирането - получава се с малко повече практика (в случая - игра) и изучаване на картите. Така ще знаете във всеки един момент къде и с какво да нападнете, за да не давате излишни жертви, възможно най-рано да убиете възможно най-силни creep-ове и т.н. Това, разбира се, не значи, че трябва да чакате, докато натрупате огромна армия. Просто трябва да изберете подходящия герой и единици в зависимост от картата и да управлявате правилно създанията си.

Orc

Blademaster е може би най-силният герой в играта за creep-ване. С Mirror Image той може да убие сам много гадинки, при това без да му вземат кръв. В по-късен стадий на играта, когато героят вече е вдигнал няколко нива, "дубликатите" стават повече на брой и поемат поражение, което иначе биха отнесли вашите единици, особено при битки с по-силни гадинки, а и самият герой започва да нанася много по-голям dmg (благодарение на умението Critical Strike). С "вълците" на Far Seer-а може да се играе по подобен начин, но определено героят е по-слаб и доста по-трудно се развива, ако е избран за начален герой. С Tauren Chieftan-а се creep-ва трудно в началото, но този герой, вдигайки lvl, се превръща ниво по ниво в един от най-силните в играта и си заслужава труда.

Human

С тази раса има може би най-много варианти за creep-ване. Първо с Militia може да убиете много рано дори много силни гадини, които се намират близо до базата ви, независимо от избора ви на герой, а с 3-4 footman-а с развит defend може да убиете всички стрелци без никакъв проблем. Mountain King-ът може би е най-силният герой на расата, но това си е мое мнение. Ако първият герой е Archmage, creep-ването става изключително лесно благодарение на Water Elemental. Paladin-ът е един добър герой, но другите двама според мен са доста по-добри.

Night Elf

Със сигурност Priestess of the Moon не ви дава никакво предимство в началото на играта - другите два героя са невероятни за creep-ване. Ако първият ви герой е Demon Hunter, може да се затрудните кое негово умение да цъкнете първо - и трите са изключителни, но едно е ясно - Demon Hunter-а винаги е в първите редици на боя. С Keeper of The Groove в началото трябва да изберете м/у Entangle и Force of Nature. В началото с "дръвцата" е много лесно, но entagle-а после ще ви свърши повече работа.

Undead

С неживите винаги се нуждаете от определен брой ghoul-ове в началото, но с добро управление те трудно дават жертви. Изборът определено е м/у Dread Lord и Death Knight - и двата героя имат много добри аури и доста полезни умения.

Икономиката

Най-важният фактор и при 4-те раси е разпределението на ресурсите. В WarcraftIII се появи нещо принципно ново за стратегическия жанр и това е UPKEEP-а. Целта на upkeep-а е да балансира донякъде разликата в силата на опонентите и да премахне от играта така нареченото "бълване" на единици. Докато в старите стратегии ако си малко по-добър просто завладяваш втори/трети ресурс по-бързо и започваш да вадиш много повече единици от противника и го смазваш без особена съпротива, тук това далеч не е толкова лесно. В Warcraft 3 е нужно да помислиш, преди да извадиш всяка единица - грешките обикновено струват доста скъпо. Надхвърлиш ли издръжката от 40 (low upkeep), работниците започват вместо 10 да ти носят по 7 злато, а надхвърлиш ли 70 (high upkeep) - по 4. Трябва да се отбележи, че те пак си вадят 10 злато от мината, но реално вие получавате по-малко и неслучайно има графа в точките, която отбелязва колко пари си загубил от upkeep. Всеки един добър трябва да може да си "играе" с upkeep-а - да преценява кога да извади повече единици, независимо че ще загуби пари, в случай, че това ще му помогне да бъде в по-изгодна позиция от опонента си - да го победи в директна битка или просто да creep-не по-бързо от него. Много трябва да се внимава с high upkeep-а - в него се влиза само ако врагът ви също е влязал и просто ако вие не влезете няма да можете да го спрете или пък вие влезете първи и буквално го отнесете. Е, разбира се, може да се влезе и ако имате няколко излишни хилядарки. За upkeep-ите има едно задължително нещо: влизате ли, влизате докрай (бел. кор. - добра максима ;)) . Няма смисъл да сте на популация 42/50 примерно - по-добре веднага отидете на 70/70. Същото важи и за High Upkeep - минете ли границата от 70, бързо бягайте към 90/90.

Друго важно нещо в икономиката е експанзията - вашата и тази на врага. Ограничите ли врага откъм ресурси, принципно печелите икономическа победа - най-добрата и сигурна при стратегиите. Но в Warcraft III това далеч не е толкова лесно. Много е важно да изберете точния момент за завладяване на нов ресурс - тук определено правилото "колкото порано, толкова по-добре" не важи с такава сила. Играчът от другата страна дори и без expand (а благодарение на правилно creep-ване) може да си набави достатъчно пари и да ви изненада лошо. Така нареченият ранен expand може да бъде постигнат най-лесно от Човешката раса благодарение на т.нар. Power Build (строене с няколко допълнителни работника), но това също е въпрос на игрови стил. С вторите бази трябва да се внимава най-вече за това, че там няма възможност да се изгради особено добра защита и може да се окаже, че в крайна сметка сте на загуба, особено ако ви го унищожат безнаказано.

Разнообразие на единици

И с 4-те раси трябва да се съобразявате с това какво смятате да правите, а не просто да вадите от първата единица, която ви харесва. Трябва да се съобразявате с какви единици играе опонента ви, с първоначалния герой, който сте избрали, за да е правилно и максимално бързо чистенето на неутралните гадинки и т.н. За да изберете правилния начин на действие, просто трябва да сте добре запознати с вида поражение, което всяка единица нанася, както и бронята им, и да се съобразявате с това.

Расите

Orc

Расата с най-силните единици в играта и въпреки това може би най-трудната за игра. С нея creep-ването става трудно, тъй като единиците са доста скъпи и е нежелателно да се дават жертви, но оставите ли орка да се развие и да събере това, което му трябва, е почти невъзможно да го спрете. При орка едно може да се каже, че е задължително - bloodlust. Независимо от това с какви единици играете, Bloodlust-ът е задължителен - прекалено силна магия е. Откъм единици оркът разчита най-вече на първата си - Grunt-а е актуален цяла игра. Срещу Нощни Елфи е добре да се вадят "вълци". Елфите трудно могат да се опазят от техните мечове, нанасящи обсадно поражение, а и те са добър източник на ресурси, ако е развит pillage. Оркските катапулти са може би най-мощното обсадно оръжие в играта - нанасят огромно поражение и 3-4 натоварени в "цепелин" могат много лошо да изненадат врага (с 3 изстрела могат да свалят главната му сграда преди той да е разбрал какво точно става).

Human

Раса, която разчита изключително много на магии - на магиите на героите и на тези на priest-овете и sorceress-ките. Хората също тъй са много опасни в напреднал стадий на играта. Срещу Човек Wand of Negation е задължителен предмет (ако нямате някакъв друг dispel), тъй като - както казва един виден български геймър - "сичко ста'а на уфце в един момент."

Night Elf

Това е расата, която притиска и води играта във всеки един момент. С изключително удобни единици за игра, Нощният Елф е опасен и през деня, и през нощта. Най-опасни са skill-овете на Demon Hunter-а и Keeper-а, съответно Mana Burn и Entangle. С Mana Burn "полагаш" постоянно чуждите герои или магьосници, а с Entangle постоянно омаломощаваш армията на врага.

Undead

Две аури, бърза първа единица, бърз expand. Да, расата е бърза, но страда от остра липса на жизнени точки, а най-основното е, че НЯМА Dispel. Най-добрият начин да се води смислена война с тях е с разнородна армия. Не можете да извадите само

Abomination-ни и да се надявате да спечелите играта. Трябва да се играе комбинативно. Комбинацията от Vampiric и Unholy Aura с Abomination + Unholy Frenzy и няколко Ghoul-и с Ghoul Frenzy е брутална. Abomination-ите и без друго кърпят всичко наред, но когато ги поръсите с Unholy Frenzy става страшно. Само трябва да докарате някой герой да даде аурична и всичко цъфва, а ако има и едно две баншита за Curse, работата заспива. За да сте защитени от въздушни посегателства, винаги е разумно да си водите няколко Crypt Fiend-а, които да чистят небето.

Creep-ването става доста бързо в началото, ако ползвате Sleep-а на Dread Lord-а, за да приспите най-проблемната ви за убиване единица, която на спокойствие убивате, след като разчистите помощните единици. Canibalize-а е задължителен ъпгрейд в началото на играта, защото веднъж имате ли го, реално не губите Ghoul-и при creep-ване.

За финал ви предлагаме размишленията върху човешката раса на на видния български играч на Heroes, Quake, Starcraft и Warcraft 3, Sir Mullich.

Мдааа... Warcraft3... Бих казал доста добра игра, може би най-добрата, излизала някога на пазара, но какво разбирам аз от игри...

Има неща, които трябва да се кажат в самото начало - може би на мнозина ще са безинтересни, но... НО!

Нека ви разкажа една историйка. Имало едно време една база, където си ходели нагоре-надолу работници, вършели си работата - кой събирал злато (6 работника на някой starting location), кой сечел дърва (5-6 работника - абе тия дърва никога не стигат: "partner dai 200 durva !!!"), строители и помощници, и лентяи (те бързо се хващат - седят по единдвама долу вляво на екрана и заговорничат). Първите 12 часа (ще говоря в игрално време, гледайте часовника горе на екрана) е спокойно. Или поне така изглежда...

И оттук започва Warcraft III! Creep-ване, битки, магии - абе страшна работа!

Creep-ване (трепане на неутрални гадини за предмети, опит и пари) - първостепенен елемент, който, как да кажа - просто трябва да знаете "кой си, къде си" или казано по друг начин - кой е най-ранният момент, когато можеш да убиеш creep-ове от 5-то, 6-то, 7-мо...10-то ниво, така че за домашно имате 10 карти, на които е хубаво да знаете creep-овете и магазините. Тук има и една уловка - има моменти, когато не се бият creep-овете... Единият разбира се е, ако ще изгубите незадоволително голямо количество армия (най-добре е без жертви, затова са много ценни героите, които призовават създания, които да оберат боя). Вторият е ако противникът е наблизо и има голяма вероятност да се биете и с creep-овете, и с него. Третият е рядко срещан, но може да се случи докато се биете с creep-овете (пази боже да са високо ниво), противникът ви да ви посади бор в задния двор и да се телепортирате вече пожълтели и кучащи...

Правило №1 на Mullich: винаги слагай креда на щеката (няма отношение към Warcraft-а, но е важно по принцип)

Правило №2 на Mullich: не влизай в бой, ако не можеш да го спечелиш.

Правило №3 на Mullich: героят е най-важната единица от цялата армия - той е алфата и омегата, началото и краят, пътят и истината, и животът. Повечето герои в напреднал стадий могат едва ли не сами да убият армията на противника и да го вкарат в едноминутен размисъл... Затова винаги си гледайте героя и не правете с него това, което не бихте направили вие самите, ако не бяхте на негово място.

Още "creeps tips" - убивайте по възможност противниковите creep-ове, бийте се с creep-овете, които хвърлят висок клас предмети, предвиждайте кои creep-ове е чистил вашия противник и къде може да чисти в момента. Когато не се биете с creep-ове, се бийте с опонента... абе нон-стоп се керчиш с някой или ходиш да крадеш чуждите предмети!!! ... ако героят и армията ви и седят на едно място, значи не играете оптимално.

Битки: 5-6 игри (аз и толкова нямам) максимално срещу компютъра... От там се мяткате на някой, който няма да ви жали и секунда - било то в battle.net или в близкото клубче!

Human-а ми стана любим още от 1.30 beta, така че нека бъдем хора за няколко реда.

А така, олтара стана, а сега де? Кой герой? Кое умение? Параноя.... искат ти пари... Стига!!!

Герой на тази раса е несъмнено Гимли (Mountain King) - с него се биеш където ти сърце иска... има чудесен Thunder Clap, благодарение на който на 3-о ниво гледаш на скелети, ghoul-ове и дори footmen-и като на ходещ опит. Bash-ът е много приятно умение - най-малкото защото е пасивен (не иска мана), а доста често гледаш как Гимлинчо "омайва" разни непознати около него... Чукът, който лети и ти чупи главата, е най-бързият метод за неутрализиране на вражески герой/creep, а на 3-то ниво не ти трябват обсадни единици, а само мана, с която да хвърляш чука по кулите на тъпото окопано копеле!!! То какво стана... Thunder clap, чук, Аватар и пак clap - е това е моята рецепта за победа... Еее, добре - хайде, нека е невидим... не съм много сигурен, че Гимли се кефи да го омагьосват, но е страшно, когато по средата на армията ти се появи едно грозно джудже, clap-не и пак изчезне... Но стига реклама на Властелина - нека кажем малко за Eleshar или т. нар. Archmage, без които Човекът никога не би бил Човек. Blizzard е много приятен и лесно приложим, но, както и в Diablo-то, не е върхът на сладоледа; елементалите, ако са трима или 3-и левъл, ще се почувствате доста силен. Но красотата Human-ска идва от там, че тази т.нар. Brilliance aura кара всичко да е добре заредено с мана, както за сериозен бой, така и за селянии по картата. Но нашата простотия не свършва дотук... защото има още едно умение - телепортация, при наличието на което аз просто душевно се разтапям... абе ставаш гражданин на света (всъщност си оставаш селянин, щото archmage 6 lvl се прави в селски игри).

Остана паладинът, който седи в бокса вече доста игри... Heal-а на 3-то е незаменим, аурата за +3 armor също се усеща, Divine Shield има някакво дефензивно приложение, но ние сме тук за друго: Resurection... Но колкото и странно да звучи, паладинът трудно става 6 lvl...

Може би тук е моментът да спомена, че и трима герои има смисъл да се вадят. Вторият - колкото се може по-рано в играта, за да започне да качва lvl веднага. Третият идва малко късно, но пак би влязъл в приложение с малко повече управление на единиците... а именно ТОЙ с главно U - Unit Control-ът различава Играча от поредния леймър... Да вкараш армията си в подходящ момент на подходящо място и да го изиграеш подходящо - убивайки героя му, правейки правилните магии, с които разполагаш, и дърпайки ранени единици... и още 100 неща, които сигурно не ги знам... мдааа... малко е времето, а цъкането е много...

Системи - колкото си искаш... стратегиите винаги са били и ще бъдат война на системи и контрасистеми. Моята комбинация е предна линия Mountain King, отзад 6 rifleman-а + Archmage (40/40 - no upkeep), после се почва бълването на sorceress-ки и priest-ове смесено, като е хубаво Arcane Sanctuary-тата да са 2, за да можете едновременно да бълвате и да ъпгрейдвате. В low upkeep съм с горната армия + 6 sorceress-ки + 6 priest-а + 2 mortar-а (70/70). Каквото дойде, мре; каквото не дойде, не мре, става на овца (уточнение: доста бавна овца). Тук е моментът да питате как ще спра Mana Burn + Entrangle + 12 huntress-и + 12 dryad-и.... няма начин, мислете друга система.

Чиста сила - това е шибаната контра, коне, грифони и квото ти дойде още да има "DMG и kruff!!!!"... и BLOODLUST!!!

Обърнете внимание, че ъпгрейдите на грифоните са на кръст! Да няма грешки... ама аз такова.. ама не знаех... ама... няма ама - целия (бел. кор - преглът!) (бел. ред. - аман от двусмислици)!

Кога е хубаво да се хване expand-а? Забележете, че казвам хубаво - не желателно, не задължително, а хубаво. Този момент е някъде там между постоянното creep-ване, ъпгрейдването, мениджмънта на базата, и разбира се този, който ти диша във врата... Този момент съществува! За някои той е преди да се влезе в low upkeep (визирам и себе си в това лице), за други е нещо, дето играта може да мине и без него, за трети... абе тия ще ги оставим да се оправят сами...

Само дърва ми дайте и с 6 работника вдигам 3 кули, 3 powerbiuld-ват (строят заедно) Town Hall и после ги мятам в мината да бачкат до края на дните си... ти ела влезни...

Абе от тия наемници само Shredder-а го разбирам що за човек (бел.ред. - гоблин бе колега, гоблин, къде видя човек?) е... ама другите? Все няма място за тях, или пък много лесно мрат - не знам какъв им е проблемът...

Кулите се оказаха доста приятен елемент... не ви говоря да се закулите като на кампанията, а за 2-3 стратегически кули (бел. кор. - т.е. че 2-3 малки спортни са достатъчни), които най-малкото ще бавят противника до вашето появяване. Абе както и да го гледаш, Scroll от Town Portal е 350 пари, които не се дават лесно. Магии - ето приятната част... еми то си има autocast-ове за тия работи, а като няма, значи Blizzard са преценили, че ще е грубо... ама като гледам няма особена разлика дали Polymorph-ът е autocast или не - пак си е грубо. Heal-ът е единственото нещо, което не можеш контрираш, пък и си имаш Dispel, в случай, че ти потрябва... Абе ексктри - колкото щеш. Както вече сте забелязали, битките са достатъчно дълги - не като на StarCraft - ала бала ctrl 1.2.3. attack и ебати мазалото. Абе в Warcraft дори и шибаните трупове се броят, щото нали се сещаш, ако и двамата имат scroll-чета и той вдигне 6, ти 1, направо можеш да си го вземеш в базата с теб да му четеш конско... никога повече savoy...никога....

Аре Пулсар да драснат на Blizzard 2-3 реда да направят танка на играчка.... БИЙП! Много неоправдана единица е това... ама много!! Селски работи колкото щеш, погледни го тоя - drop-на един катапулт, направи си дупка в близката горичка и аре пак в дупката обаче тоя път са 4 катапулта ?!!?!?! ШАШ и ПАНИКА... какво от това, базата ти я няма вече!

Гледаш replay-чета на играчите и взимаш най-доброто от всеки... лека полека ще стане и от тебе нещо... ама няма да стане с четене... абе ти още ли си тук - изчезвай, да не съм те видял повече!

workshop.headoff.com

Автори: Balrog

Warcraft III

Вторник 08.13.2002, 17:20 Българско време. Battle.net - Azeroth (US.East). Официална статистика на Blizzard сочи, че в момента 31349 човека играят Warcraft III в 4083 игри. Съвсем скоро аз ще бъда един от тях. Завлачвам курсора върху бутончето Custom Games и пред очите ми се открива цял набор от различни светове и арени, места, недостъпни за всички онези, които в момента катерят ladder-а и къткат безценния си experience. Всички ние играем една игра или поне обвивката е една съща, но тук в секцията Custom Games чакат 30-на различни игри за 8-12 човека всяка и още толкова текат в момента. Тук се е събрала онази част от играчите, която играе модове. Онези 20% от всички плеъри на сървъра, които търсят нещо различно и го намират тук.
Да разгледаме, а?

Първото, което е нужно да знаете за модовете е, че те нямат нищо общо с оригиналния Warcraft III. Поне в една огромна част от случаите. Преследваните цели и типът на игра може да нямат и един едничък елемент от стратегията, а да са основани изцяло на ролевата същност. Еднакъв е само външният вид. В горната характеристика се включват и героите. Не се подлъгвайте по външния им вид - нерядко под портрет на познат от оригиналната игра герой се крият съвсем различни качества.

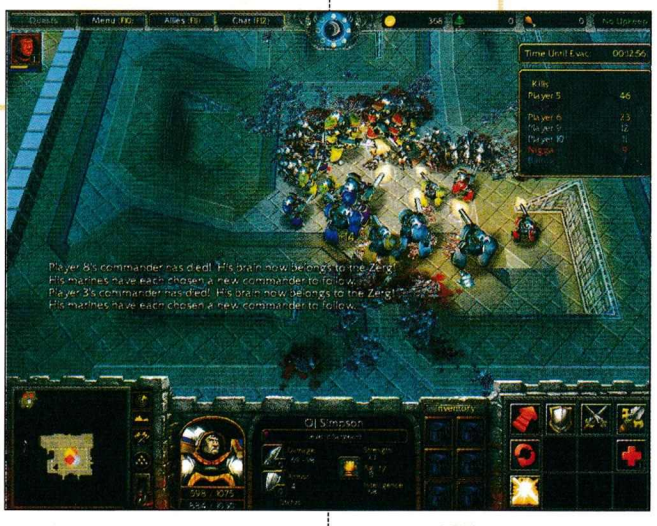
Така например, случвало ми се е да играя с Паладин, имащ за умения Vampiric Aura, Avatar, Critical Strike и Divine Shield. Сами си правете заключенията.

Изобщо, тези модове са твърде различни от нормалната игра.

Най-характерното за тях е, че картите са доста разнообразни и в много от случаите това, което важи за една карта от групата карти, включени в мода може да не важи за останалите. Така че най-вероятно ще ви се наложи да играете картата повече от веднъж, за да разбере за какво става въпрос.

Стоките за продан в магазините също могат драстично да се различават. Така че не избързвайте никога с изводите и най-добре забравете наученото в нормалната игра. Друга сериозна особеност е добивът на пари. В повече от 90% от случаите пари се получават единствено с убиването на вражеска единица и/или герой - колкото повече убивате, толкова повече пари ще имате, за да си купувате и ъпгрейдвате вашите войски. За разлика от придобиването на парите, опитът се разпределя по РАВНО между съотборниците. Има карти, в които нивото на героя се качва на всеки 2 вълни противници, а има и такива, на които печелите пари само защото сте още живи. Изобщо многообразието е огромно. Няма нужда от повече общи приказки.

Следва повечко информация за най-популярните модове, карти за които ще намерите на диска.



Capture The Flag

Добре познатият ни режим от 3D шутърите, пренесен в света на WarCraft.

Правилата: Има 2 отбора от по 3 до 6 играча всеки. Всеки от отборите си има база и флаг. Целта на единия отбор е да докопа флага на противника и да го занесе в собствената си база. Тогава се печели точка. Като убивате противниковите герои и наемници, печелите опит и качвате нива. Веднага след като играта започне, от Олтарите се избират героите и мелето започва. Всичко е позволено - кули, мини, всичко по картата може да се ползва. Пари освен от убийство на противници се печелят и на време, или както мъдростта ни учи - времето е пари, мон' шер!

Hero Arena

Това е режим за всички, които бленуват за гладиаторските битки от време оно. Те ще имат избор измежду 30 героя, всеки с различен баланс на уменията.

Правилата: Играе се в два отбора, като за победител се обявява отборът, достигнал първи определения брой убийства. Когато някой от играчите умре се съживява в зона с магазини, в която е напълно защитен от чуждо посегателство, в магазините се продават всички по-важни предмети, включително Crown of Kings и всички томове. Освен от другите герои, можете да трупате опит+пари и от creep-овете, които се появяват регулярно по краищата на арената.

Tower Defence

Кули, кули още много... кули.

А те идват вълна, след вълна, след вълна...

Правилата: Опит тук не се трупа. Идеята е следната: имате работник, който може да строи няколко вида кули. Всяка от кулите си има цена, а освен първоначалната сума, с която разполагате, пари се печелят и чрез последователно избиване на вразите. Целта на неистовото строене на кули е да се спре паплачта, преди да е стигнала до мястото, което защитавате (обикновено това е катедрала, пълна с жени и деца). Само няколко от вълните могат да атакуват кулите, а останалите само се опитват да преминат покрай тях. Вълните от противници ВИНАГИ минават по един и същи път. Така че, стройте умно. Във всички карти работникът има възможност да строи кула/друга сграда, която не нанася поражение на враговете, а носи облаги на играча. В единия случай от кулата се "тренират" други типове работници, като всеки тип работник може да строи уникални кули.

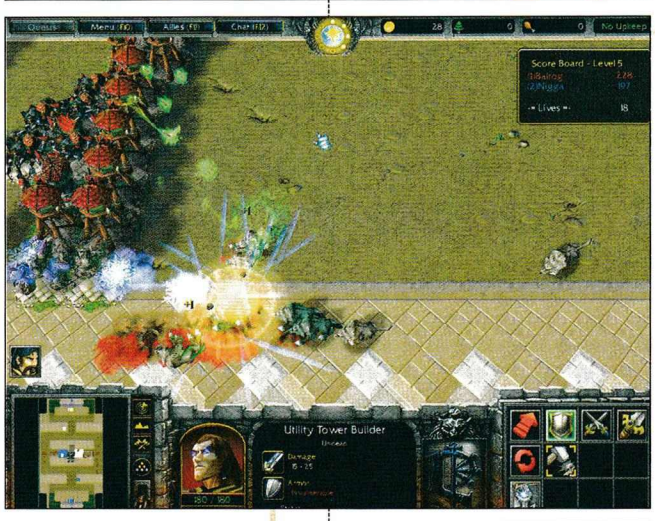
Правилното построяване на кулите е много важно, защото има забавящи и зашеметяващи кули, чиито места е хубаво да са добре подбрани, иначе губят смисъл. Ако ви звучи интересно, пробвайте. Лично за мен това е един от най-интересните режими на игра.

Hunting

Отборите са разделени на Вампири и Ловци на вампири...

Правилата: Ловците са повикани в малко провинциално градче, за да избавят от вампирите околните селца. През деня ловците търсят вампири, а нощно време бдят над града, защото тогава вампирите нападат (бел. ред. - защото вампирите търсят тях, хм!). Колкото до вампирите, те си седят и си чоплят семки, обикаляйки и колейки (ако сколасат) жителите на околните села, като всеки убит им носи ресурс (дърва), с който - когато падне нощта - те си купуват войска от Криптите. Точките за Ловците се отбелязват, когато успеят да убият член на противниковия отбор. Победата се постига при 15 убийства. Вампирите от своя страна печелят играта, когато унищожат Олтара в центъра на градчето. Градът разчита на защита не само от ловците, а и на собствените си сили, изразени в няколкото кули, шепа конници и известно количество пехотинци и стрелци.

Уникален режим на игра, един от най-коравите, правени някога.



ZoneControl

Ето това е война. На тези, които някога си играли Commander Z, ще им се стори познато, за всички останали - спокойно - да воюваш тук е лесно.

Правилата: Картата е разделена на квадрати. Играе се максимум от 4 отбора по 2-ма човека. За да овладеете даден квадрат, трябва да построите кула на него. Всеки квадрат генерира определен вид войска за последния играч, построил кулата си на него. Започвате играта с 4 олтара, за всяка раса по един, и трябва да си изберете герой. Когато той е готов, се появява и замъкът ви спретнат с "две кулички отпред", а петното земя, което владеете, започва да генерира footman-и. Пари за кула се натрупват... - Правилно, избивайки противниковите войски. Околните дават различни типове единици. В замъка се правят ъпгрейдите на единиците и се съживява героя. Хубаво е да разкарвате героя по картата, защото на произволни места по нея още по-произволно се генерират различни полезни предмети. Когато започнете да строите кула в даден квадрат, той веднага започва да генерира единици за вас. Модът е мега брутален, биткаджийски, има своите тънкости и е унищожително заразителен. Така че смело към победата!

Survival

Идеята е проста. Трябва само да оцелеете.

Правилата: Имате си значи герой и едно силно ограничено откъм свобода за меневри място. Малко джобни пари и много врагове, които бленуват да оглозгат още топлото ви тяло. Може да се играе в отбор. Героите обикновено качват ниво на всеки 2 вълни. А всяка следваща е все по-трудна за удържане. Парите, които сте спечелили от убиването на противниците,, се похарчват за ъпгрейди, наемници и артефакти. Най-хубавото на тези карти е, че са бързи - средно за 10-15мин.

RPG

Безспорно най-интересната част от модовете. Най-разнообразни и разнолики.

Правилата: Ето тук ме хванахте натясно. Правила реално няма. Избирате си герой и започвате да следвате куестовете. Ролева игра, какво повече да ви кажа. Следвайки историята, печелите предмети, качвате нива - това е. Просто е учудващо какво може да се направи с малко желание. Например, има карта, която пресъздава пътуването на задругата на пръстена от Ломидол до срещата с Балрога. Има много и разнообразни карти, повечето от които изискват сериозно време за изиграване. Включително такива, които ще ви глътнат поне 5-7 часа с група от 4 човека. Макар на пръв поглед тези модове да са най-благодатните за описание, за тях няма какво повече да се каже. Просто си изберете една карта и вижте сами за какво иде реч.

SAMSUNG

WORLD CYBER GAMES

WCG

SyncMaster

Half-Life: Counter-Strike 31.08.2002
Club "San Marino Age"

2002 FIFA World Cup 31.08.2002
Club "Southern Cross"

StarCraft: Brood War 07.09.2002
Club "Connection"

Unreal Tournament 07.09.2002
Club "Hoff"

Age of Empires II: The Conquerors Expansion 14.09.2002
Club "The Citadel"

Quake 3 Arena 14.09.2002
Club "Top Group"

http://wcg.headoff.com

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Автори: Mevas & FonManiac

Съветите на майстора

Кога мина цял месец? Като че ли беше вчера, когато писах съветите за предния брой. Дали аз закъснях, или времето бързаше? Каквато и да е причината, календарът неумолимо се приближава към крайния срок за предаване на статиите, а г-н гл. Редактор ми диша тежко във врата. Такааа. Като правя преглед на предните статии със съвети, забелязвам, че са прекалено софтуерни. Затова си мисля, че ще е добра идея да напиша и малко хардуерно ориентирани съвети, дори с риск да повторя нещо вече казано. Да започнем с няколко съвета за ъпгрейд:

1. Хубаво е паметта ви да е фирмена. Предимството на фирмената памет е, че е много вероятно да можете да я пуснете на най-агресивните настройки, които позволява дъното (ще я овърклокнете успешно). Разликата в цената е 0$ за SDRAM (цени на noname спрямо PQI) и няколко долара за DDR, така че дори да ви вземат още няколко долара за смяната, според мен си струва.

2. Дискът ви на 5400 оборота ли е? Самият аз се учудих на видимия ефект, който настъпи, когато си смених диска от 5400 със 7200 оборотен. Тук вече ще ви трябват повече пари, но понеже все някога ще ви се наложи да сменяте диска – не пестете от скоростта му.

3. Ако ще си сменяте дъното, нека новото ви да е последният вик на технологията. Дъното се сменя най-рядко, затова купете най-доброто, което можете да си позволите. Също така, не робувайте на марката. Сравнете цените на сходните модели от различни производители и се консултирайте със специалист – аз бих си купил последна генерация дъно от неизвестна фирма, вместо по-старо от ASUS или ABIT. Тук може много да се спори, но това е моето мнение.

4. Пазарувайте от фирма, която ще ви направи и ъпгрейд след това. Фирмите дават по-добри условия за подмяна на своите клиенти. Изрично споменете, че компютъра, който ъпгрейдвате е купен от тази фирма.

Толкова за ъпгрейда, нека да преминем към оптимизиране на производителността:

5. Ъпдейтвали ли сте си скоро BIOS-а на дъното? Почти съм сигурен, че не сте, а тук може да спечелите освен производителност и по-стабилна работа. Процедурата и самия BIOS можете да намерите на сайта на производителя на дъното – примерно за ASUS отивате на www.asus.com.tw, избирате Европа, после от support менюто давате download и се озовавате на страницата, където ви обясняват как да изтеглите и обновите BIOS. И като говорим за ъпдейти, вярвам, че редовно обновявате и всички драйвери на дъното и видеокартата.

6. Овърклокнали ли сте си процесора? Не ви съветвам дали да го правите или не, но ако решите – за по-високи стойности може да ви се наложи да повишите волтажа на процесора. Никога не слагайте повече от 10% увеличение – ако нормално работи на 1.5 волта, то не слагайте повече от 1.5+0.15=1.65 волта. Процесорите Duron и Thunderbird могат да се овърклокват не само с увеличение на работната честота, но и с промяна на множителя – ако го отключите. За повече информация – pchelp.cablebg.net, избирате Хардуер и после Обзор на процесора AMD Duron.

7. Овърклокнали ли сте си видеокартата? Ако имате карта на Nvidia, трябва да редактирате регистъра, като добавите:

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NVIDIA Corporation\Global\NvTweak]
"CoolBits"=dword:00000003

Това ще ви позволи да овърклокватe картата си от Windows – display properties, settings, advanced, GeForce xx properites, additional properties, clock frequencies. Това всичкото дето е на английски ви казва как да достигнете до менюто за овърклок – щракате дясно копче на десктопа, избирате properties и сте в display properties и т.н.

8. За успешен овърклок на видеокартата, ако на нея няма вентилатор – монтирайте й. В монтажа няма нищо сложно – вадите картата, слагате вентилатора върху радиатора и завивате винтчетата. В самия радиатор няма специално предвидени отвори за винтовете, те се захващат в самия него. След това включвате вентилатора към захранване (на дъното или видеокартата – консултирайте се с книжките или налучкайте – последното не препоръчвам). Увеличавайте честотата на процесора и паметта на картата на малки стъпки и пускайте някоя игра – ако видите разместени текстури, линии по екрана или други графични дефекти, намалете честотата.

9. Ако компютъра ви е дошъл със сложен процесор, радиатор и вентилатор и вие не сте ги махали – време е да го направите. Няма гаранция, дали като са ви сглобявали машината, са сложили радиатора като хората. Правилното слагане означава, да махнете (ако има) лепенката от дъното на радиатора, намажете тънък слой силиконова паста на процесора и дъното на радиатора, закачете стабилно радиатора върху процесора. Подсигурете достатъчно място пред вентилатора – отстранете кабелите, така че въздуха да минава свободно.

Този път толкова – 9. Вместо десети съвет, ще ви помоля да пишете какво смятате за тази рубрика – да я има ли, или по добре на нейно място да стои статия за нещо друго? Или пък вие знаете някой трик/хватка и бихте искали да го споделите с мен (а оттам и с другите читатели)? *Очаквам отзивите ви!*

Автор: FonManiac

Видеокартите

Трудният избор

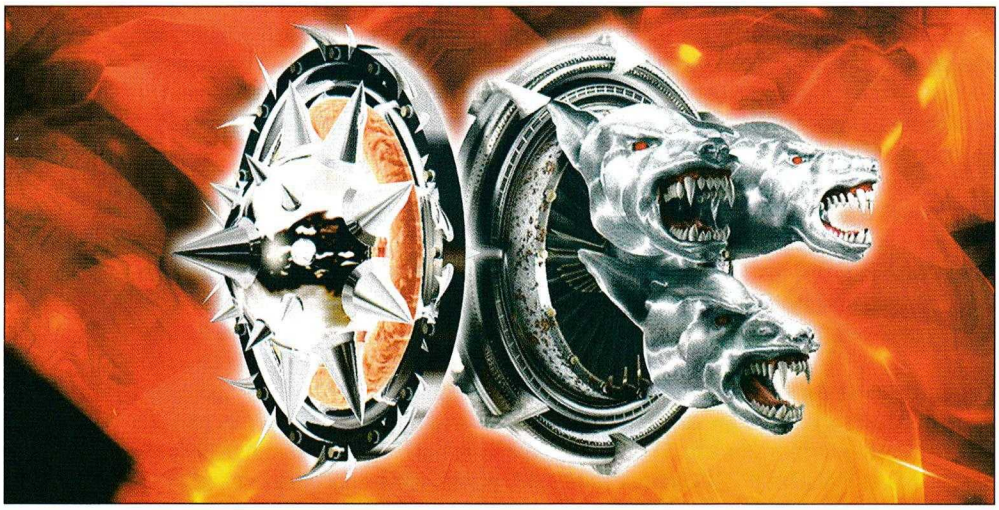
Лято. Жега, пие се бира, който може ходи на море, който не може навакса с къпане по басейните. Лято като всяко друго, ще каже някой. Всъщност, за огромна част от населението това е така, но за една малка група хора сезонът няма голямо значение, а ходенето на море е наказание (освен ако в съседство с бунгалото има компютърен клуб със свестни машини и много, хм, посетители, пред които и върху които да се демонстрира майсторство). Даа, важни са Игрите. Warcraft 3 и NeverWinter Nights вече излезнаха, а ако сте чели предния ни брой знаете какво още да очаквате. И тук не мога да се сдържа и да не попитам: кой беше този... този... думи нямам какъв, който задигна редакционното копие на Neverwinter без да се обади? В тази редакция и други хора биха искали да го играят! А3! Мноооого грубо, колеги, надявам се ако не го открия кой е, поне да прочете и да се засрами!

И така, какво всъщност исках да кажа? А, да. От доста време не съм правил upgrade и машината ми поостаря. Блестящият някога Duron 750Mhz, Asus A7V motherboard, Asus V7100 GeForce MX изтисква последни резерви от себе си и въпреки 256-те MB RAM насича на Morrowind, а и на някои multiplayer игри War3. Предполагам, и други са в подобна позиция, броят виртуални долари и мечтаят да бяха заложили стотина лева на Бразилия в началото на световното.

Вариантите пред мен бяха два: с наличните средства можеше да се направи upgrade на дъно и процесор, или на видеокарта. Разума нашепваше - вземи процесор и дъно, за видео ще спестиш пари после. Сърцето възмутено прескачаше по един удар и настояваше - видео, веднага! За да успокоя страстите, преди да сме станали на кълбета, реших да проверя и двата варианта. Първият беше сравнително лесен - продължавам да предпочитам AMD (Palomino 1600+), а за дъно се спрях на чипсет VIA KT333. SIS 745 е с по-слаба производителност, но пък е по-евтино - така че и то е добър избор, ако не ви достигат $$$.

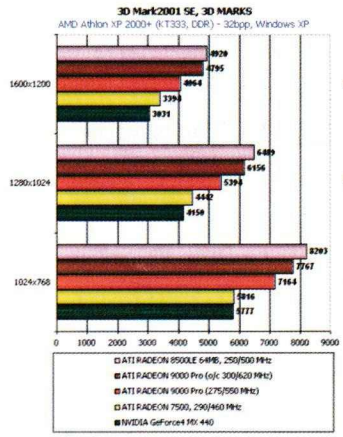
Когато започнах да проверявам за видеокарти обаче, нещата станаха сложни. Ati, Nvidia, Matrox изкараха нови модели, особено Nvidia, където само от последното 4 поколение имаме 6 модела, но не всяка карта от 4-то поколение е по-добра от такава 3-то. Да не говорим, че все още масово се купуват GeForce 2 видеокарти, дори и за компютърни клубове - нали Counter-Strike върви на тях! Каква ще е обаче картината с Unreal Tournament 2003 или Doom3? И така, четейки и смятайки, реших, че трябва да напиша една обзорна статия за състоянието на видеопазара в момента, да събера на едно място разпръснатата в главата ми и из Интернет информация.

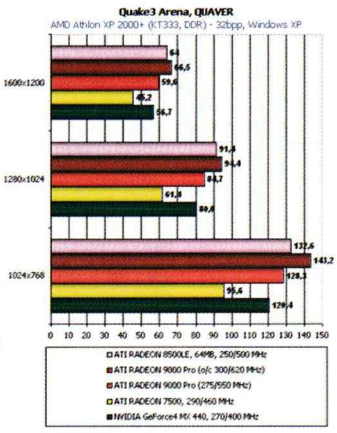
Новината с главно Н, що се отнася до видеокарти, е Ati Radeon 9700. Аз поне бях свикнал да гледам на Ati като на догонваща компания, но с новия Radeon... Базиран на напълно съвместимия с DirectX9 чип R300, Той е новият крал на видеоарената. Малко техническа информация: R300 има 110 милиона транзистора (добрият стар Athlon Thunderbird има 37 милиона, а GeForce4 - 63), ще работи на 300 или повече Mhz, поддържа AGP 8x, ще идва заедно с 300 или повече Mhz-ова DDR памет на картата (до 256MB). Цялото това нещо иска повече ток, отколкото може да подаде AGP шината, затова ще е необходимо да свържете картата и със захранването - в стил Voodoo5. Без да навлизам в допълнителни подробности за картата, ще ви кажа, че вътрешно е по-съвременна от настоящия си конкурент GeForce 4 Ti 4600.

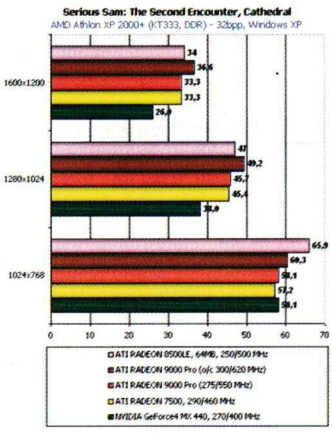


Всичко това води и до съответно надмощие в производителността: тестовете с Unreal Tournament 2003 (DM-Asbestos) показват 18-27% повишена производителност, Unreal Tournament 2003 (DM-Antalus) 37-58%. Подобно е и положението при Quake3, но истинската сила на картата проличава при пуснат antialiasing - два пъти и половина по-добра от GeForce. Това се вижда и при теста с 3DMark2001SE - 11400 срещу 14000 точки в полза на Radeon, а при включени 4x Full Screen Anti Aliasing и 8x anisotropic filtering резултатът е 4500 към 10000 в полза на Ati. И както винаги, единственото ло-

	NVIDIA GF4 Ti 4200	NVIDIA GF4 MX 460	ATI Radeon 8500	ATI Radeon 9000 Pro	ATI Radeon 9000
Технология на чипа	256-bit	256-bit	256-bit	256-bit	256-bit
Процес	0.15 Micron	0.15 Micron	0.15 Micron	0.15 Micron	0.15 Micron
Шина на паметта	128-bit DDR	128-bit DDR	128-bit DDR	128-bit DDR	128-bit DDR
Пропускателна способност	8,2 GB/s	8,8 GB/s	8,8 GB/s	8,8 GB/s	6,4 GB/s
AGP	1x/2x/4x	1x/2x/4x	1x/2x/4x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x
Памет	64/128MB	128MB	64/128MB	64/128MB	64MB
Честота на чипа	250 MHz	300 MHz	275 MHz	275 MHz	250 MHz
Честота на паметта	514 MHz 64MB 444 MHz 128MB	275 (550)	275 (550)	275 (550)	200 (400)
DirectX	8.0	7.1	8.1	8.1	8.1
Приблизителна цена	$150	$114	$140	~ $129	~ $109



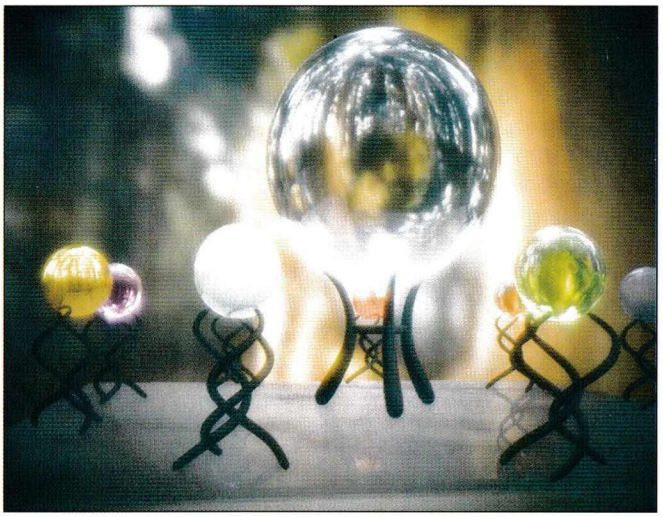




шо нещо на хубавите неща е цената - в случая 399$. Който му се дават - да дава, но и за по-пестеливите има решение - орязаният вариант на Ati се казва Radeon 9000 Pro, убиеца на GeForce4 MX. В този ценови клас конкуренцията е доста силна, а участниците са както следва: GeForce4 MX, GeForce3, Ati Radeon 8500, Ati Radeon 9000 (още го няма на пазара), чудя се дали да сложа и GeForce 4 4200 - виждам я на цена 150$, така че и тя е вътре. И така, първо за претендента. Деветхилядника е изграден на основата на чипа R250, който е по-близко до R200 (Radeon 8500), отколкото до новия R300. Не знам дали ще е интересно да навлизам в подробности, затова ще кажа малко описателно, че вътрешната структура на R200 и R250 е различна, като последния е по-добре оптимизиран, но с по-малки възможности като хардуер. Това прави много трудно сравнението, защото в някои игри предимството е на страната на R250, в други - на конкуренцията. Може да се твърди, че в бъдещите игри - примерно Unreal Tournament 2003, предимството е на страната на Radeon 8500.

Radeon 9000 идва в два варианта - обикновен и pro. Разликата между картите е само в честотата на чипа и паметта - едната е 250Mhz / 200Mhz DDR, другата 270 / 275 DDR. Ориентировъчните цени са съответно $129 и $109. И двете идват с редица технологии на Ati - Hydravision, Fullstream, Rage Theater. Ето ви една сравнителна табличка на техническите параметри:

Сега да надникнем и в другия лагер - Nvidia. Тук многообразието е огромно, като производителността на различните модели се застъпва и често е трудно да се прецени, кой е по-добрият избор. За тези карти вече много е говорено и смятам, че няма смисъл да цитирам отново цифри и спецификации.

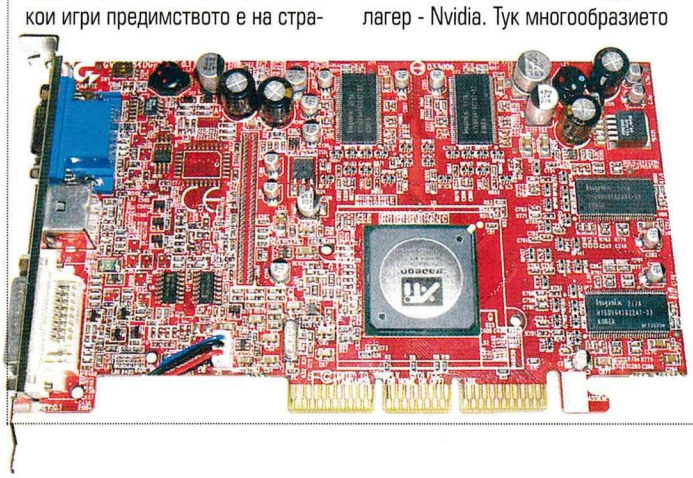


Matrox Parhelia също заслужава внимание. Но преди да и обърнем внимание, ще си взема малко почивка. Виждате ли, така се случи, че в редакцията се завъртяха две тестета карти Magic: The gathering. За онези, на които това не говори нищо, обяснявам - това е невероятна игра на карти, в която всяка карта от тестето е фентъзи картина и е произведение на изкуството. Скоро в списанието сигурно ще има и отделна статия, или серия от статии по въпроса, но за всички, които са любопитни да разберат за какво иде реч - www.magicthegathering.com. Има зверове, има магии, има ...

2 часа по-късно. Нечий глас с все сила се цепи, как нямало време, броя трябвало да се предава, някви цветоотделки и прочие. Аз бях обещал да напиша статия и сега трябва наистина бързо да я завърша. Трябва и съответна музика - малко техно, нещо по-задъхано. А така.

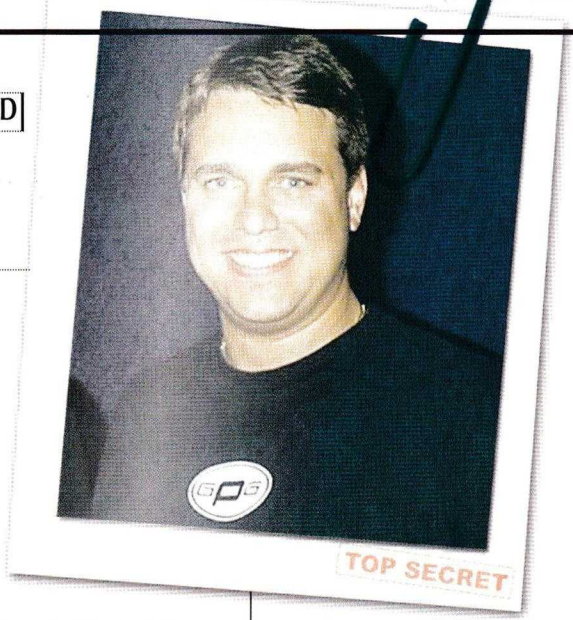
Parhelia е последното творение на Matrox, което обаче - както сами виждате, не може да се конкурира с водещите модели на Nvidia и Ati, но за сметка на това предполагаемата й цена ги догонва успешно - около 400$. 220MHz честота на процесора, 275MHz DDR памет (17.6GB/s пропускателна способност), тя изглежда сериозно на хартия, но като изключим перфектното 2D, картата се конкурира по производителност с GeForce 3 и Radeon 8500/9000. Е, има и още една екстра, но тя е за хората с много пари - можете да пуснете картината от играта на три монитора, като всеки показва различна част от зрителния ъгъл. Космическите и самолетни симулатори на такъв режим е нещо, което мечтая да видя. Освен тях, всички игри на базата на Quake3 и UT2003 енджин ще поддържат такъв режим.

И все пак, след всичките тези приказки, какво е най-добре да си купи човек в момента? Понеже все още няма от новите Radeon-и на пазара, избора се ограничава до различни модели GeForce. Най-доброто цена/качество, което може да вземете е GeForce4 4200 64Mb. На цена от около 150 долара, тя няма конкуренция. За тези, които искат да спестят пари - GeForce3 Ti 200. MX моделите не са избор - купувайте само в краен случай. Ех, искаше ми се много повече неща да ви кажа, ама... Знаете как е :). Все пак, ако някой има конкретен въпрос - на редакционния мейл.



Автор: Un-DeaD

Chris Taylor



В гейм индустрията е прието едва ли не за даденост, че когато пробиеш с успешен продукт, от теб се очаква да го цediш до последно, издавайки продължение след продължение, докато продажбите не секнат изцяло. Малко са дизайнерите, които имат смелост да оставят зад гърба си супер-хит и да се впуснат в изследване на съвсем нови територии, но съвсем спокойно можете да впишете Chris Taylor в този кратък списък. Познато ли ви е името му? Той е човекът, който стои зад една от най-добрите ever реалновремеви стратегии – Total Annihilation, продала милиони копия по цял свят. Работил е и върху заглавия като Hardball 2, Triple Play Baseball (издадена от Electronic Arts) и 4D Boxing за Amiga 500. След невероятния успех на TA, той не постъпва както всички очакват от него и вместо да продължи да изстисква пари от хита си, напусна Cavedog и създаде собствена компания – Gas Powered Games, заедно с която стои зад тазгодишния хит Dungeon Siege. На вашето внимание представяме интервюто, което взехме от него.
Искам и специално да благодаря на колегата Whisper за помощта и ценните съвети, които ми даде. 10x, pendejo! :

GW: Коя е първата игра, която си играл?
CT: Първата игра, която някога съм играл вероятно е някоя игра на аркаден автомат в местната пицария, когато съм бил на 10 години, но човече, това беше много отдавна! :)

GW: Откога си в гейм индустрията и коя е първата игра, върху която си работил?
CT: Първата си професионална работа свързана с игри получих, когато бях на 21, през месец май 1988г. Първата ми игра се казва Hardball 2 и ми отне 15 месеца от началото до завършването й.

GW: Практикувал ли си някога професия, несвързана с игри?
CT: Занимавал съм се с какви ли не смахнати неща, включително дърводелство, строителство, бил съм продавач, работил съм във фабрика за тръби за канализацията, сглобявал съм брадви и съм продавал парцели за гробищата. А, да – и съм напълно сериозен. Хахахаха :)

GW: Има ли някоя книга, легенда, филм или история, по които винаги да си искал да направиш игра или да ги играеш като игра?
CT: Когато получих първия си компютър бях на 14 години и исках да направя игра по Междузвездни Войни и Империята отвръща на удара, но тогава компютрите не бяха достатъчно мощни, така че това си остана само идея, пък и по онова време нямах никаква идея какво да правя с компютъра си :).

GW: Какво играеш в момента (ако въобще ти остава време да играеш)?
CT: Опитвам се да играя на всичко ново, което се появява на пазара, дори да е само за по няколко часа. Някои от фаворитите ми за последната година са Civilization 3, Ghost Recon, Dark Alliance за Playstaion 2 и напоследък WarCraft 3.

GW: Кой според теб е най-добрият гейм-дизайнер до момента и защо?
CT: Това е труден въпрос, защото повечето от любимите ми PC игри са дело на двама различни дизайнери, а като се позамисля и за конзолните заглавия се сещам за още няколко души. Все пак трябва да кажа, че Питър Молиньо е моят абсолютен фаворит, главно заради разнообразието на игрите, които прави и заради рисковете, които поема. Неговите идеи винаги са съвсем нови и революционни и той винаги стъпва на нови територии.

GW: Тъй като избра Питър Молиньо, коя от неговите игри харесваш най-много и защо?
CT: Този въпрос също не е никак лесен, но смятам, че любимата ми негова игра е оригиналният Populous. Фактът, че можеше да се играе в мултиплейър по локална мрежа беше просто невероятен. Нещото, което ме кара да се възхищавам на Питър не е това, че той е направил една невероятна игра – това са го правили не малко хора, а общият брой на всички прекрасни игри, които той е създал. И за щастие ще има още!

GW: От всички игри, които си играл през годините, кое е заглавието, което наистина те е вдъхновило?
CT: Това трябва да е Dune 2. Смятах, че играта е добра, но тя ме накара да искам да направя стратегия в реално време повече от всичко друго. Въпреки, че заради Dune 2 наистина бях обсебен от тази мисъл, не направих нищо по въпроса докато не играх C&C. Тогава си казах: "Окей, започвам! Трябва да направя една!"

GW: Играеш ли игрите си извън работата?
CT: О, да! Имал съм случаи да играя Total Annihilation по повече от 6 часа на вечер.

GW: Това е доста време за игра, която самият ти си създал.
CT: Да, но пък и тогава трябваше да пускаме първия ъпдейт. Трябваше да играя с много хора от цяла Северна Америка. Повечето пъти те не знаеха, че това съм аз, но веднъж един от играчите ме попита: "Хей, твоят nick е CTaylor, ти нали не си Chris Taylor?" Аз започнах: "Ами всъщност...", но никой не ми повярва, че съм аз. Беше забавно. Аз просто играех играта като всички останали.

GW: Как си почиваш?
CT: Почивка? Ха! Имаме

си нов Taylor в семейството, така че няма време за почивка! Сериозно, гледам филми със съпругата си и понякога се опитвам да се задълбая в някоя хубава книга.

GW: До преди да основеш Gas Powered Games винаги си работил за някой друг. Сега, когато трябва да отговаряш само пред себе си, как повлия това върху процеса по създаването на игрите ти? Какво е да си шеф сам на себе си? Какво ти харесва?
CT: Промяната е най-вече в това, че имам още по-малко време от преди. Трябва да съм още по-стриктен с ежедневните си дейности и трябва да се старая срещите ми да са кратки и по същество. Нещото, което не ми харесва е работата със счетоводители, адвокати и преговорите по подписването на някой договор. Това, което харесвам е да се старая да решавам всички проблеми, които аз самият имах когато бях просто наемен работник и да се опитам да създам перфектна работна среда за хората, такава, в каквато аз самият винаги съм искал да работя. Поставил съм си за задача всички да разполагат с абсолютно всичко, което им е необходимо, за да могат да си вършат добре работата и да се развиват, да придобиват нови умения и да се сблъскват с нови предизвикателства.

GW: Понеже в момента си шеф на собствената си компания, предполагам, че едни от дребните подобрения са по-хубав офис и по-удобен стол. Ако аз създам собствена компания някой ден, предполагам, че едно от първите ми разпореждания ще е да се осигури някаква прилична музика за хората, които са се обадили в офиса и са поставени на изчакване. Ако сега звънна в Gas Powered Games и ме оставят на "hold", какво ще слушам?
CT: Ами, точно сега няма да слушаш нищо! съжалявам, но понеже в момента сме прохождаща в бизнеса компания, нямаме екстри като например готина "hold" музика. Но това ще се промени веднага щом намеря малко време!

GW: Разпространители на Dungeon Siege са Microsoft. Какво е да работиш с "големите момчета"?
CT: Те са перфектни партньори. Компанията е много голяма и има някои типични за подобни организации препятствия, с които човек трябва да се пребори, за да работи с тях, но повярвайте ми, струва си усилията. Те са наистина много готини хора, и което е по-важно – те са геймъри. Повече от доста от компаниите, с които съм работил. Наистина не мисля, че щяхме да успеем да направим Dungeon Siege без Microsoft, без помощта им.

GW: Какъв е следващият ти проект? Какво да очакват геймърите в близко бъдеще?
CT: О, със сигурност ще продължим да се занимаваме с Dungeon Siege, може би ще направим експанжън и след това ще продължим с Dungeon Siege 2. После може би ще се пробваме с някоя RTS игра.

GW: Какво мислиш за бъдещето на игрите? Кое ще вземе превес – PC-то или конзолите?
CT: Точно в момента нещата изглеждат сякаш конзолите вземат превес, но смятам, че ще бъдем свидетели на ответния удар на PC-то. Мисля, че повечето от страховете относно пазара на PC игри са преувеличени и не се базират на реалното състояние на нещата. Ако погледнете цифрите за продажбите на PC игри, ще видите че нещата далеч не са толкова лоши, колкото индустрията би искала да вярваме.

"Любими неща: "

PC игра - През последната година най-голямо удоволствие ми достави Ghost Recon
Конзолна игра - Smuggler's Run за Playstation 2
Дума - Power
Музика - Класически рок от 80те
Цвят - Синьо
Web страница - Нямам любима
Анимация - Ren and Stimpy
Дрехи - T-Shirt и джинси
Храна - Сладолед с вкус на кафе
Държава - Която и да е, стига да има планини и океан
Време - Всякакво, нямам любимо
Животно - Всички видове кучета
Кола - Dodge Viper (въпреки че не притежавам такава)
Миризма - Прясно изпечени сладки
Число - 4
Език за програмиране - Асемблер и C
Език - Предполагам английски, понеже е единственият, който зная! :)
Питие - White Russian
Филм - The Blues Brothers
Книга - "Как да печелим приятели и да въздействаме на хората" от Дейл Карнеги
Спорт - Хокей

Един ден от живота на Крис Тейлър

"Ами, опитвам се да си вдигна задника от леглото и да отида в офиса някъде между 9:30 и 10:00 сутринта. Старая се да работя по 12 часа на ден, до около 10:00 вечерта. През деня обикновено прекарвам поне 3-4 часа в четене и отговаряне на e-mail-и и комуникиране по какви ли не начини. Междувременно имам и поне 2-3 срещи по какви ли не въпроси - от гейм-дизайн до купуване на нов хардуер, разширяване на офиса и какво ли още не. Мисля, че по-голяма част от времето ми е разделена между работа с екипа и подготвяне на документи по дизайна."

"Ако искаш хората да те слушат вече не можеш просто да ги потупаш по рамото. Трябва да ги удариш с чук, за да можеш наистина да привлечеш вниманието им"
[Джон Доу, Седем]

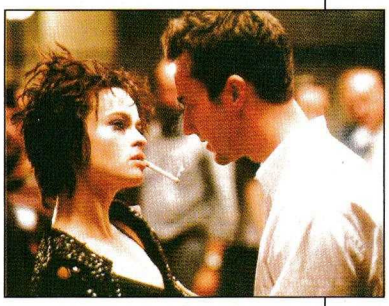
Автор: Snake

ДЕЙВИД ФИНЧЪР

Режисирането не е като да си представиш някоя спретната картинка и да я споделиш с оператора - усмихва се мрачно Дейвид Финчър. "Аз лично не съм ходил в кино-училище, 'щото не видях смисъл да го правя. И истината е, че въобще не можеш да придобиеш представа за това какво представлява режисирането, докато не видиш, че слънцето залязва, а ти си заснел само две от предвидените за деня пет сцени."

От пренаситения с топмодели видеоклип на "Freedom" на Джордж Майкъл, до безумно стилният психотрилър "Паник стая", кариерата на Финч (както го наричат приятелите му) е оставила дълбоки белези в мазната комерсиална плът на съвременната кино-индустрия. Рани, които - искрено се надявам - никога няма да заздравеят. Кървави резки напомнящи по категоричен начин, че киносалонът не е просто мястото, където да си изядеш на спокойствие пуканките и чипса. Всеки кадър от неговите филми поставя стандарти във визуалното развитие на седмото изкуство, всяка реплика от тях се е превръщала в маифест на младото поколение, открило, че цялата могъщо рекламирана свобода на новото време се оказва заключена в някой особено дебел каталог за пазаруване. Поколението познало краха на моралните ценности от миналото и прозряло обречеността на всичко, за което някога се е опитвало да се бори. "Не знам до каква степен киното трябва да бъде забавление" споделя Финчър "Лично аз винаги съм бил заинтересован от филмите, които оставят трайни следи в съзнанието. Нещото, което обичам в "Челюсти", примерно, е че никога не съм влизал да плувам в окена след като го гледах."

Сигурно не знаеш, но филмовите кариери на бунтаря Финчър и на очевидно допадналата му едрозъба акула са започнали на едно и също място - в една от най-устойчивите крепости на съвременното комерсиално кино - студията за визуални ефекти на Джордж Лукас "Industrial Light And Magic", където той е работил като специалист по спецефектие на мегахитовете "Индиана Джоунс и храма на обречените", "Приказка без край" и "Завръщането на джедаите". След като напуска студиото за Светлина и Магия Финч се потапя в света на телевизионната реклама, правейки някои от най-известните клипове на Nike, Coca-Cola, Budweiser, Heinekin, Pepsi, Levi's, Converse, AT & T, and Chanel. След това режисьорският му гений се прехвърля в музикалния бизнес, където придава визуален облик на песните на Madonna, Sting, The Rolling Stones, Michael Jackson, Aerosmith, George Michael, Iggy Pop, The Wallflowers, Billy Idol, Steve Winwood, The Motels и A Perfect Circle. Докато един ден особено умният изпълнителен продуцент на "Пришълецът 3"(Ерза Свърдлоу - "Копланд", "Да разлаем кучетата"), впечатлен от умението му да вкарва в няколкоминутен клип внушения, често оставящи на заден план самата песен, не го наема да дирижира най-драматичната и депресарска част от галаспектакъла на гигеровите извънземни изчадия. Останалото - както се казва е история. Блестяща при това. Защото наред с всички останали суперлативи, неоспорим факт, свързан с кариерата на любимия



ми (ох, казах го!) режисьор е, че в нея просто няма слаб филм. Нещо, в което актуалната и нетърпеливо чакана "Паник стая" ни убеди с категоричността на споменатия в цитата в началото чук, който успя да привлече доста добре вниманието на Джоди Фостър, почти отнасяйки русата й главица. Ще прегледаме въпросната кариерата накратко, за да си припомним с фенски блясък в очите пет от най-светлите моменти в историята на киното.

[1992]
Пришълецът 3 (Alien 3)

За какво ставаше дума: Олигавените вътрешни челюсти на любимото на всинца ни филмово чудовище се изстрелват за трети пореден път, за да разкъсат и последната надежда за щастие у Хелън Рипли (Сигорни Уийвър). Любимите й хора са мъртви, а в утробата й расте ужасно чудовище. Категорично класифициран като един от най-смазващо депресивните фантастични филми на всички времена, "Пришълецът 3" е заклеймен от някои фенове на поредицата заради резкия завой към драмата след екшън-ориентираната втора серия, но дори и те не могат да отрекат факта, че кадъра в който Рипли пада към огнената геена, а пришълецът разкъсва гръдния й кош се е запечатал завинаги в съзнанието им.

Проблясък на гениалност: Още от първия си пълнометражен филм Финч се проявява като новатор, разкъсвайки оковите на фантастичния екшън-трилър, разгръщайки мрачната си визия вър-

ху драматичен сюжет и редуцирайки екшънът и визуалните ефекти до няколко кратки, но смазващи със силата на внушението си сцени.

Екипът: Оператор е Алекс Томсън ("Лабиринт", "Левиатан", "Разрушителят"), сценаристи са Дейвид Гилър и Уолтър Хил, писали сценариите и на първите две серии, както и на хитовия сериал на HBO "Приказки от криптата. Музиката е на Елиът Готендал ("Гробище за домашни любимци", "Сфера", "Батман и Робин", "Батман Завинаги", "Реална Фантазия")

Емблематични реплики:

Дилън: Всички ще умрете. "Единственият въпрос е как ще стане това. Искате ли да го сторите гордо възправени? Или паднали на шибаните си колене... молейки се за милост? Е, аз нещо не съм наясно с моленето! Защото никога не съм получавал нищо от никого. Така че аз казвам да наебем това изчадие! Нека се бием с него!"

Рипли, търсейки Пришълеца: "Не се страхувай, аз съм част от семейството."

[1995]
Седем
(Se7en)

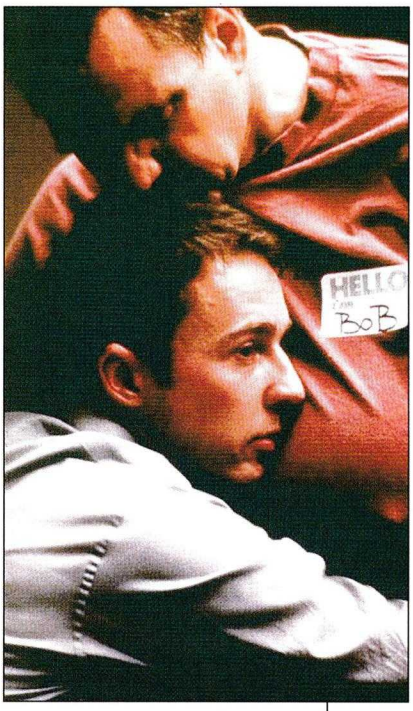
За какво ставаше дума: Сериен убиец с богати литературни познания извършва шест от най-бруталните убийства в историята на седмото изкуство. В един смазващо тежък и неочакван финал седмото убийство, завършващо божествения списък от седем смъртни гряха, е извършено от полицая който го преследва.

Проблясък на гениалност: Категорично обявен от публика и критика за най-добрия трилър за серийни убийства в кино-историята, наред с "Мълчанието на агнетата" (и двата превърнали се в основен обект за сравнение при появата на всеки нов филм по темата, като обикновено сравнението гласи "Ми не е като "Седем" и "Мълчанието", по-добре гледай тях"). Филмът продължава идейната тенденция на "Пришълецът 3" да те кара да напускаш кино-салона с празен поглед, буца в гърлото и очевидно неизпълнимото желание да живееш в един по-добър свят.

Екипът: Сценарист е безспорният гений Андрю Кевин Уокър, писал сценариите и на "8 милиметра", "Слийпи Холоу" и нает, за да върне тежката готическа атмосфера в бъдещия "Батман". Зад камерата стои един от всепризнатите гении на въпросния уред Дариъс Хонджи ("Плажът", "Деветата порта", "Пришълецът 4"), който седем години по-късно отново ще прави чудеса за Финчър в "Паник стая". Великолепната музика е дело на любимият финчъров композитор, носителят на Оскар за музиката на "Властелина" Хауърд Шор, дарил с мрачните си ноти още "Мълчанието на агнетата", "Неомъжена бяла жена", "Филаделфия", "Катастрофа", "Копланд", "Анализирай това", "Догма", "Клетката", "Прецакването" и вече споменатия "Властелин". Човек с вкус, очевидно. Съавтор в композирането му е великият Дейвид Боуи.

Емблематични реплики:

Джон Доу: "Виждаме смъртен



грях на всеки ъгъл, във всеки дом и го толерираме. Толерираме го, защото е нещо обичайно, тривиално. Толерираме го сутрин, обед и вечер. Е, вече няма да го правим. Защото аз давам пример. И това, което съм направил ще бъде изучавано и следвано... завинаги."

Дейвид Милс: "Шибаният Данте... стихоплетно педерастче! Говно, шибаняк!"

[1997]
Играта
(The Game)

За какво ставаше дума: Майкъл Дъглас влиза в ролята на преследван от призраците на миналото си милиардер, който получава от брат си (Шон Пен) доста странен подарък за рождения си ден. Една игра, която ще промени живота му. Или ще му го отнеме.

Проблясък на гениалност: Един от филмите с най-неочакван край в кино-историята, наред с "Обичайните заподозрени", "Шесто чувство", "Играчка-плачка", "Седем" и "Боен клуб". Хайде сега преброй колко от тези филми са дело на Финчър.

Екипът: Сценаристите Джон Д. Бранката и Майкъл Ферис са писали скрийнплея на новия Терминатор, което означава, че в края му може да се окаже примерно, че Джон Конър по погрешка е изчукал майка си при пътуване във времето и всъщност се е заченал сам, страда от шизофрения и злото му аз е създало изкуствения интелект, поробил хората. Оператор е Харис Савидес (след това снима "Да откриеш Форестър", три-четири: УУУУУ!), а композитор е дежурният вече Хауърд Шор.

Емблематични реплики:

Джим Файнголд: "Играта е съобразена с всеки конкретен участник. Можеш да мислиш за нея като за ваканция, с тази разлика, че не отиваш на нея. Тя сама идва при теб."

Конрад: "Те те ебат, и те ебат и те ебат и точно когато си мислиш, че всичко е свършило - ей тогава започва истинското ебане."

[1999]
Боен клуб
(Fight Club)

За какво ставаше дума: Първо правило на бойния клуб: Не говориш за бойния клуб. Просто го гледаш, учиш го на изуст или спираш да ми четеш статиите и отиваш да провериш дали Сандра Бълок случайно не е заснела още някоя романтична комедия, на която да повъздишаш прочувствено.

Проблясък на гениалност: Безумно фрагментарният наратив на Чък Поланик е пренесен на екран с такъв гениален размах, че може да ти отвърти главата. Финчър прилага цял тон нови снимачни техники, за да екранизира яростната приказка на Разказвача, по начина, по който най-вероятно е фучала и криволичела из извратения мозък на писателя. Буквално всеки кадър от този филм е натоварен със съдържание, а историята, ех, историята, отдавна се е превърнала в метафоричния манифест на загубеното ни поколение. "Боен клуб" е филм, който не ти нашепва "open your eyes" с нежното гласче на Пенелопе Круз (визирам "Ванила скай", ако се чудиш), а разкъсва клепачите ти и завира обезобразеното ти лице дълбоко в социалните лайна, опитвайки се да те удави, за да те пречисти, да те доведе до духовния ти катарзис. Или да те изстреля от кино-салона, псуващ гнусотиите ставали по екрана и развалили настроението ти, което - стигаш до очевидното решение - определено ще се подобри, ако най-сетне си купиш онзи адски голям телевизор, който видя на Витошка. "Боен клуб" определено не е филм за всеки.

Тук е мястото да спомена, че ако - както искрено се надявам - харесваш този трябва задължително да потърсиш на книжния пазар едноименната книга, както и наскоро излезлият втори роман на Поланик "Оцелелият", който е дори още по добър (ис-ка-ме филм, ис-ка-ме филм!). И след това да засипеш издателите от I_Net с възмутени писма относно качеството на превода, осиращ творчеството на един от най-добрите съвременни американски белетристи.

Екипът: Музиката е на пичовете от Dust Brothers, а гениалният оператор Джеф Кронъуит в момента снима новия филм на Чоу Юн Фат "Брониранит монах".

Емблематични реплики: (практически всички, но все пак)

Тайлър: "Рекламата ни кара да се борим за коли и дрехи, да работим работи, които мразим, за да си купуваме лайна, от каквито нямаме нужда."

Разказвачът: "Ако имах тумор щях да си го кръстя Марла."

Тайлър: "Ние сме отгледани от телевизията, караща ни да вярваме, че ще бъдем милионери, филмови богове, рок звезди. Но ние няма да бъдем. И бавно започваме да го осъзнаваме."

Тайлър: "Ти не си специален. Не си някаква красива и уникална снежинка. Ти си същата разлагаща се органична материя като всичко останало."

Раказвачът: "Аз съм пропиленият живот на Джак"

Тайлър: "Браво, бе! Стреляш по въображаемия си приятел, застанал пред осем галона нитроглицерин"

[2002] Паник стая (Panic Room)

За какво ставаше дума: Героинята на Джоди Фостър е затворена в паник стаята (бронирано като руски танк укритие) на неприлично голямата си къща, докато трима самоуки бандити (Джаред Лито, Форест Уитакър и Дуайт Йоаким) се опитват да се докопат до скрития в същата тази стая сейф с няколко милиона долара в него.

Проблясък на гениалност: Това е най-напрегнатия трилър по кината тази година, както и - ако се интересуваш от статистика - един от американските шампиони по приходи за стартовия уикенд. Има защо. След "Боен клуб" очакванията на публиката за новия филм на Финчър бяха изстреляни нейде из стратосферата и разкритието, че новият му филм всъщност представлява съвсем стандартен трилър подейства доста шокиращо. Докато не се убедихме с очите си, че това е най-добрият "съвсем стандартен трилър", който можем да си представим. Обективно погледнато това е най-слабият филм на Финчър до момента, но пък от друга гледна точка подобен "слаб" филм би бил най-високото постижение в кариерата на много негови колеги. Пък и тази "слабост" можеш да я осъзнаеш едва при подробен анализ на творчеството му, нещо за което определено нямаш време докато стоиш полузиправен на ръба на седалката в претъпканото кино и не смееш да дишаш.

Сигурно не знаеше, че: Първоначално за главната роля е била поканена Никол Кидман, която обаче чупи крак няколко дни преди снимките и е заменена по спешност от Джоди Фостър. За да не страда много очарователната бивша госпожа Круз Финчър все пак й е заделил една малка и скрита роличка - Никол е гласът на новата изгора на бившия съпруг на героинята. В друга малка роличка пък - тази на поспаливия съсед, който спуска щорите в един крайно драматичен момент - можеш да видиш култовия сценарист на "Седем" Андрю Кевин Уокър.

Екипът: Сценарият е дело на известният филмов писач Дейвид Койп ("Спайдърмен 1&2", "Гласове от мрака", "Змийски очи", "Пътят на Карлито", "Джурасик Парк", "Ефектът на спуска"), камерата отново е в златните ръце на Дариъс Хонджи, а напрегнатата музика е на - позна - Хауърд Шор.

Емблематични реплики:

Бърнам: "Прекарах 12 години от живота си, строейки стаи като тази специално, за да държат навън хора като нас"

Мег (по високоговорителя): "Махайте се от къщата ми!"

Сара: Кажи шибана!

Мег (по високоговорителя): ШИБАНА!

Сара: "Мамо! Имах предвид - махайте се от шибаната ми къща!"

Мег (по високоговорителя): "Махайте се от ШИБАНАТА ми къща!"

[2004] Мисията невъзможна 3 (Mission Impossible 3)

Продуцентът и изпълнител на главната роля Том Круз успя да склони Финч да режисира третата поредна серия от приключенията на специален агент Ийтън Хънт. Проблемен момент ми се струва присъствието на сценариста Брус Гелър, който надроби сериозни глупости в предишния епизод, но непоклатимата ми вяра в Дейвид Финчър ми казва, че той може да направи добър филм дори и от това.

Автор: Balrog

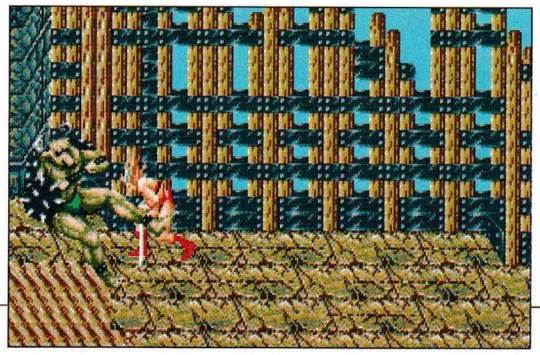
Golden Axe

Конзола: Sega MegaDrvive
Производител: Sega
Емулатор: DGen

Sega MegaDrive - това е името на една от най-популярните конзоли. Или поне беше преди 6-8 години когато все още се продаваше. Истина е обаче че за тази платформа са направени едни от най-популярните игри, вълнували 2 поколения геймъри, игри като Sonic, игри които са в основата на едни от най-забаните и обичани заглавия в компютърния свят като Jazz Jack Rabit и Earth Worm Jim. Настоящата игра не е за никоя от тези толкова известни игри. Тя е реверанс към добре забравеното минало. Времето когато умовете на деца и възрастни бяха завладяни от чудовища и герои времената на Golden Axe.

Golden Axe се появява на екрана на PC-та в началото на 90-те като порт от аркаден автомат. Това е една от задължителните игри която всеки 386 геймър е цъкал. Сега добарал емулатора за Sega MegaDrive DGen успях най-накрая да видя продължението на историят започнала толкова отдавна...

В играта има основно 3-ма герои, поне в първите 2 части са 3-ма. Огромен Варварин, Амазонка и Джудже. Всеки от персонажите има различна бързина и сила на ударите, както различни магии. Характерното за магиите тук е че те се събират. Като материална проекция на магията се явява една синя стомна. Всеки от героите има индикация колко такива стомнички е събрал. Когато съберете максимума за героя вече разполагате с най-могъщата магия. Магиите са разделени на степени, като за всяка отделна степан трябват различен брой стомнички. Когато казвате магия от 2 степен се губят стомничките както за 2-ра така и за 1-ва степен. Баланса на раличните персонажи е постигнат доста просто. Тези които са с по-бързи/маломощни удра имат възможност да казват по-тежки заклинания. Освен обикновените удари всеки от героите има и по два специални удара. Едиия е т.нар. "смъртен" защото той или убива отведнъж по-кекавите гадове или нанася голяма щетя при него героя скача на високо и се стоварва върху врага със насочено към главата му острие на меч/брадва, другия удар е предназначен за да избегнете т.нар. "моряшки бой"- двама противници ви налагат от двете страни в такъв синхрон, че не можете да се измъкнете ако не кажете магия. Първите две части на златната игра са свързани. Свързани доколкото персонажите са същите 3 ударите са същите, повечето противници са добре познатите, но магиите са различни. Промяната идва с 3-та (и последна доколкото знам за сега) част където джуджето не участва, но за сметка на това има добавени два нови персонажа, които забележете са ръкопашни. Единия е огромен мъжара с парчета от пранги на ръцете който вярно бавно напредва но набра ли врага лошо става. Другия е човек-пантера, по скоро хуманоидна пантера който налага доволно здраво и е подобавощо гъвкав. Освен да посечете/разкъсате/натрошите врагове можете да се приближите до тях и да хванете, тогава ще имате възможност да се насладите на много прекрасни моменти примерно как джуджето набива каската на паднали на колене пред него противник с дружка на бадвата или как Затворника от 3-та част прави такова тръшване на противника че сигурно всички кечисти вкупом позеляват от яд или как пантерата нежно впива зъби в тялото на противника. След като се позабавлявате с врага по подобен начин просто го отритвате/отхвърляте от себе си и пак тръгвате в настъпление. Общо в трите игри има около 20 вида противници без да броим различните "босове" които в последствие стават нещо като обичяни гадове. Това което е характерно за поредицата е че това вероятно е първата игра в която се появя възможността да отнемеш транспортното средство на противника. Нерядко се случва враговете да се носят на "огнеплюещи" или "ръкопашни" зверове, от които ги сваляте с някой добре премерен удар и започате да ги бъхтите с гадинката. Това са игрите Golden Axe, неспирен екшън никакво мислене, само кординация на ръцете с очите и рефлекси. Последната(3та) част повече прилича на файтер отколкото на адвенчър. Всеки от героите има по 6 удара като някои от тях могат и да се комбинират. Изобщо месомелачка. Включително в играта има включен и VS режим в който се борите срещу останлите персонажи и един от бос-овете последователно на арени от играта.



Историята, графиката и звуковите ефекти за съжаление са доста ниско ниво. Все пак серията от игри е на 10-на години. Историята е семпла има голям лош който:

А) Отвлякъл е краля и кралицата

Б) Иска да завладее светът

В) Свил е легендарната златна брадва и с нея може да стигне до Б без да минва през А

Истината е една. Игрите от тази серия намериха място в рубриката заради силата на спомените заради едната носталгия и защото всеки който някога се е докоснал до тях като дете ще ги обича, заради часовете магия с които са го дарили. Но това не е цялта истина. В тези игри има много неща които в последствие превърнаха PC игрите в това което са. Има добре анимирани персонажи вярно с малко цветове но хубаво анимирани. Има нелинейност на сюжета, по скоро дава се избор на играча да избере в каква посока ще поеме(това го има само в 3-та част). Избощо залужава си да ги изиграете тез игричи защото ще ви отнемат 4 часа 3-те на куп, а и може да се тествате дали такива архаични игри са по силите ви.

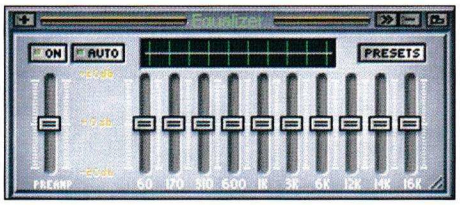
Автор: Chappy

WinAmp 3

Новите дрехи на ламата. Струва ли си преобличането?

След тригодишна разработка и куп алфи, бети и пет "рилийз кандидата", на 8 август на сайта на Nullsoft най-сетне бе обявена дългоочакваната за почти всички фенове на WinAmp новина - версия 3.0 Final на продукта е най-сетне завършена! Финалната версия "плъзва" по мрежата на мига и за първите часове от появата си само от официалния сайт тя е изтеглена от над 50,000 посетители. Изцяло пренаписан, с чисто нова архитектура на надграждане и създаване на "обвивки", с зачатъци на видео прожектиране и подобрени възможности за организация на музикалната ви колекция, третата версия вече се бори за вашето внимание и място на твърдия ви диск. Заслужава ли си обаче да заменим доказаният и "позлатен" WinAmp 2.80 с новата версия? В тази статия ще се опитам да отговоря на този въпрос, като изложа основните козове и недостатъци (може да сте изненадани, но има такива!) на прехода.

Първото което НЯМА да забележите от пръв поглед, но ще радва очите ви в последствие, е



новата архитектура на надграждане и създаване на обвивки (skins). Кръстена с екзотичното име Wasabi, новата система за разработка използва компоненти (добре познатите ви plugins от WinAmp 2.xx), които дават на разработчиците пълна свобода в това което могат да правят с WinAmp. Създадените от тях допълнения няма да изглеждат като отделни приложения "свързани" с WinAmp а ще се вграждат направо в самата програма. От Nullsoft заедно с WinAmp 3.0 Final предлагат и SDK с готов код на C++ и Асемблер, което максимално ще улесни бързата поява на куп компоненти за новата версия на плеъра. Потребителите на Lunix и MacOS също не са пренебрегнати - Wasabi компонентите ще работят по един и същ начин независимо от операционната система. Изглежда големите усилия на авторите са били насочени именно в тази област и резултатите са впечаляващи, макар тепърва ще се доказват. На тема обвивки ни очаква също голяма промяна. Класическите и доста ограничени възможности за промяна на вида на WinAmp вече няма да ограничават дизайнерите. Новите възможности включват свободен дизайн на интерфейса - нещо което Sonique и UltraPlayer имат отдавна, но и което е доказало че често "голямата свобода води до слободия". Авторите не са се задоволили само с това и сега ще се насладите на скинове в анимационни ефекти, динамична промяна на интерфейса и обвивката в зависимост от музиката или заглавието на прослушваната песен и т.н. Връх на сладоледа е възможността във всеки скин да се вградят множество цветови гами с което една обвивка може да предложи възможност за настройка от страна на потребителя.

Интерфейсът сам по себе си не е променен, макар че е станал малко по-стилен, с добавка от ефектни, но не и ефективни възможности като промяна на мащаба и прозрачност на всеки прозорец. Добавен е нов прозорец наречен Thinger, в който могат да

Новини Програми Статии Форум Реклама Архив

www.download.bg

Софтуерът, който ви трябва !

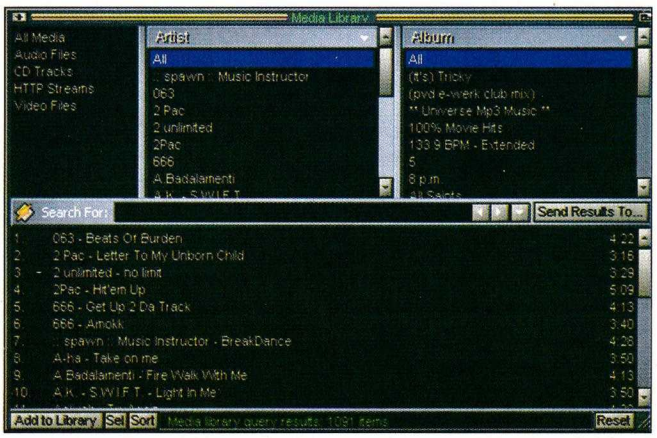
бъдат извикани чрез красиви икони всички прозорци и основни Wasabi компоненти. Той е напълно ненужен в своя оригинален вид, но в перспектива се очаква да бъде запълнен с икони на компоненти за софтуерен 3D Surround, мини-игри и т.н. Playlist-ът е разширен да работи с множество списъци с песни и клипове (за това по-нататък, имайте малко търпение). В него е вградена и възможност за търсене, но като че ли в WinAmp 2.xx извикваната с J възможност за търсене бе по-удобна. Сега е необходимо маневриране между две полета с информация. В опциите ще намерите и възможност за определите "случайността" на размесването (ако използвате такова) и дали музикалните парчета да се повтарят или не. В добавка към Playlist е и Media Library - това е незаменим помощник в случай че имате добре наименувани или описани с тагове MP3 файлове. Имате възможност да преглеждате парчетата по тип, изпълнител и албум, независимо дали са включени в плейлист или не. Така може да каталогизирате целия си хард диск без да е нужно всичките включени парчета да са в активния ви плейлист.

При просвирването също има допълнения, но малцина ще ги оценят. Алгоритмите за декодиране и просвирване на музика са изцяло пренаписани, но трудно може да се прецени колко по-добре звучи WinAmp 3.0 спрямо 2.xx освен ако не притежавате меломански слух. Няма да намерите и нови музикални формати които WinAmp поддържа. За сметка на това в менюто с опции има доста възможности за настройка на DirectSound поддръжката, както и екстрата crossfade - в края на всяко музикално парче последните няколко секунди се припокриват с първите няколко на следващото и по този начин се получава ефект на едновременно заглъхване на първото и плавно повишаване на звука на последното. Ефектът е добър, но няма да с хареса на всеки, а и като екстра бързо омръзва. Другата противоречива опция е за премахване на тишина, при което при определен спад на звука WinAmp прескача до следващия активен пасаж - но това може да провали удоволствието ви при музикални парчета в които има моменти на пълна тишина.

Най-накрая е и мястото за екзотичната възможност на WinAmp3 да прожектира видео клипове за която подхвърлих по-горе. Предполагам, че сигурно вече си представяте как WinAmp има амбиции да се превърне в основен плеър на DivX, но ще подрежа крилата на надеждите ви защото това което програмата предлага е една подигравка със самата идея. Повечето видео файлове които се опитах да отворя с финалната версия - от музикални и рекламни клипове до пълни филми - позволяваха единствено просвирването на аудио канала, докато изображение липсва. Доста разочароващо, но имайки в предвид новата система за компоненти, предполагам че това ще бъде сред първите "поправени" неща от феновете. И дано това стане скоро, защото с добри видео възможности и може би дори възможност за гледане на телевизия (при наличие на тунер) ще изправи Winamp3 като основен конкурент на новия девети подред Media Player на Microsoft.

В крайна сметка целта на тази статия не е просто да изложи новостите в третата версия на WinAmp, колкото да даде един отговор на въпроса - струва ли си ъпгрейд към 3.0? Отговорът не е еднозначен. Докато изпробвах всичките възможности на софтуера, забелязах че WinAmp 3.0 зарежда по-бавно и използва повече ресурси отколкото втората версия. При липса на каквито и да е изключителни функционални нововъведения потребителите с по-бавни компютри и тези, които не се впечатляват от красиви картинки и външен вид, е по-добре да не правят грешката на прехода, защото не винаги по-новото е по-необходимо. Голата истина е, че в този си вид WinAmp преминава границата на оптималното съотношение възможности/размер от версиите 2.xx и потегля по своя път към превръщането в типичен представител на модерната bloatware тендеция в софтуера. Само за пример - AOL, притежателите на Nullsoft, пък се готвят да издадат комерсиална версия на WinAmp3 с добавени възможности за източване на музика от CD аудио в MP3 и възможности за запис, гледане на DVD и т.н. ненужни опции. Явно идеята на Nullsoft с новата версия е да излязат от нишата на MP3 плеърите и да се превърне в един от водещите мултимедийни центрове в пряка конкуренция с Microsoft-ските напъни покрай задаващата се девета версия на Media Player.

Може да изтеглите WinAmp 3 от официалния сайт на авторите - http://www.winamp.com - или да си го инсталирате от компактдиска към списанието.



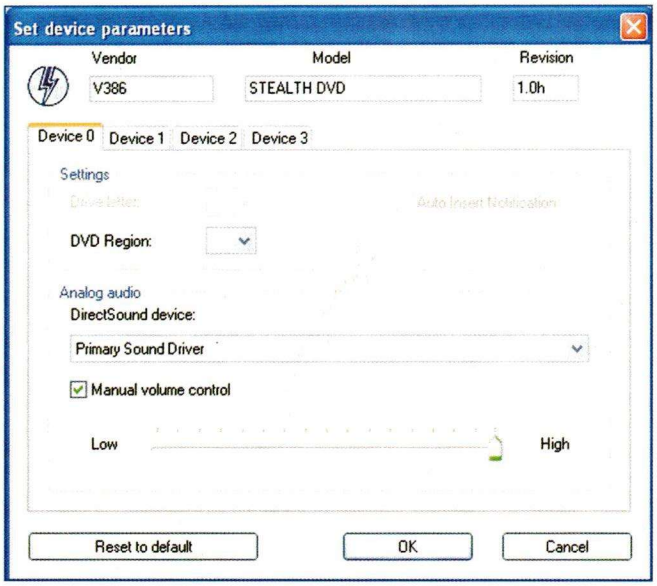
Автор: Chappy

Daemon Tools

Виртуален CD емулатор за геймъра

Преди година-две, когато записващите компактдискови устройства бяха лукс който малцина можеха да си позволят, а четящите им събратя имаха немалка цена, CD емулаторите бяха доста популярно средство за съхраняване на информацията от компактдискове в оригинално състояние на твърдия диск. Независимо дали ставаше дума за музикален албум или хитова игра, възможността да се спести някой друг лев за носител беше привлекателна за мнозина. Техническият прогрес и закономерностите на пазара обаче превърнаха CD-RW хардуера в заместител на флопито, а компактдисковете подминаха родния лев като цена, с което логично тази привлекателност започна да избледнява.

Това в малка степен се отрази на самите CD емулатори, които продължават да излизат с нови имена, версии и предимно козметични нововъведения. В немалка степен обаче те вече не отговарят на съвременните нужди на потребителите, в частност геймърската прослойка. Тя е изправена пред не толкова невъзможността да запише и използва диск, отколкото редица пречки като защитени компактдискове, некачествени или неправилно създадени ISO копия записани от оригинални дискове или изтеглени от Интернет и т.н. Няма нищо по-неприятно от това да разбереш, че старата ти 8x записвачка не поддържа запис на SafeDisk 2.5 например, или че ISO копието на Divine Divinity, което си чакал да се източи няколко дена от някой FTP или P2P програма се оказва неправилно свалено, без sub-channel файл. В такива случаи обикновено CD емулаторите вдигат ръце. Малко са тези, които предлагат възможности за справяне с проблеми като тези най-малкото защото подобни възможности клонят в една сравнително неопределена, да не кажем не толкова легална насока. И естествено, има програма, която е създадена именно за да поправи тази "несправедливост".



Daemon Tools е името на малка (350к) програма, която симулира CD устройства на вашия компютър. На пръв поглед тя изглежда доста неугледно, без красиви менюта и впечатляващ ергономичен дизайн, нещо типично за безплатните програми създадени с една-едничка цел - да работят добре. Чрез специален драйвер, имате възможност да се симулират до 4 виртуални устройства като на всеки от тях може да бъде зареден 1:1 копие на компактдиск. Поддържат се почти всички наложили се на пазара програми за записване и създаване на image файлове - Nero Burning Rom, CloneCD, Blindwrite, FantomCD, Simdisc, Disc Juggler, DiscDump и CDRWIN. Любопитно е да се отбележи, че драйверът поддържа и създаването на DVD виртуални устройства - това позволява дори да създадете image файл на DVD филм или игра (стига да разполагате с близо 5 гигабайта за запълване) и след това да го гледате направо от своя хард диск. Имате възможност и да изберете регион в Macrovision защитата. Тази опция може да ви се стори безсмислена, по имайки в предвид че бъдещите емулатори за конзоли ново поколение ще се нуждаят от DVD медия, а редица издатели (засега само Eidos) планират да преминат на DVD дискове за своите заглавия за да пресекат пиратството, тя въобще не е за пренебрегване.

Там където Daemon Tools е уникален, е възможността да емулира стандартните защити на компактдискове като Securom, SafeDisk версии 1, 2 и 2.5, Laserlock, както и LockBlock. Повечето емулатори при зареждането на image копия на дисковете не съумяват да емулират и самата защита, като в резултат дори правилно създадено с CloneCD копие на диск в ръцете на един емулатор става напълно неизползваем без използването на изтеглени от Интернет кракове. Този неприятен факт е основната причина за създаването на Daemon Tools. Чрез използването на съответните емулации, програмата успява да "излъже" софтуера, че във виртуалното устройство се намира защитен диск и играта тръгва без необходимостта от кракване. Нещо повече, с Daemon Tools може да превърнете копие на SafeDisk защитена игра която е записана неточно (т.е. без отчитане на защитата) в защитен диск. За целта трябва да инсталирате играта от копието, след което да я стартирате и спрете след момента на проверка за защита (обикновено там където играта тактично ви казва нещо от рода на "Insert Game CD in drive..."). След това включете SafeDisk емулацията в Daemon Tools и използвайте CloneCD или Blindwrite за да направите копие на неточно създаденото диск. Резултатът ще е image файл с защита, от който ще може да се стартира играта без какъвто и да е проблем. Точният процес е описан в обширното ръководство, което идва с програмата, а на сайта на авторите има подробна информация за всички поддържани защити. Там ще научите и че създателите на програмата се готвят да видят сметката и на най-новата руска защита Star-Force, която засега се води най-непробиваемата (разбирай - най-трудна за пробиване) защита на пазара.

Сред недостатъците на програмата са редица бъгове, които в много редки ситуации могат да създадат големи проблеми на потребителите. Под Windows 95/98 Daemon Tools може да доведе до поредица от сини екрани в случай че използвате стари Adaptec EasyCD драйвери. Шансът да имате такива е голям, ако записвачката с която разполагате е стар модел. Също, при създаването на виртуални устройства е възможно системата да увисне за минута-две ако разполагате с VIA/ALI/AMD чипсет или RAID контролер. Ако се дистанцираме от бъговете, програмата би могла само да спечели от един по-ясен и организиран интерфейс - в случая тя има спартански вид и може да се стори дори трудна за използване на разглезения потребител.

За финал, кой има нужда от Daemon Tools? Абсолютно всеки уважаващ себе си геймър! Независимо дали не искате да харчите пари за дискове за да играете някоя посредствена игра, искате да си запазите игра, но нямате празни дискове подръка, старата ви записвачка не поддържа дадени нови защити или идиотът, който ви е записал даден диск, не е обърнал внимание на защитата и в резултат трябва сами да си търсите крак за нея - Daemon Tools се справя със всички тези проблеми с лекота.

Може да намерите последната версия на Daemon Tools на сайта на създателите й - http://www.dtools.de - или на диска на списанието.

Автор: Chappy

DopeWars.Com

Не, полицай! Не го пафкам това! Само го продавам, нали виждаш...

Вървя по улиците на града, не виждам никого и нищо. Подметките ми галят паважа с груба ласка, а след това го подминават, без да спрат дори за миг. Красиви девойки се разхождат покрай шарените витрини, старци спорят за нещо, детски глъч проехтява отнякъде. Урбанистична панорама на живота. Няма време за това. Така е в бранша. Спреш ли за миг, кривнеш ли настрани - с теб е свършено. Животът ти се подчинява на играта, опростява правилата до най-елементарните инстинкти на пазара - купуваш или продаваш, смазваш или си смазан. Така че няма време! Знам пътя - или той знае мен. Знам лицата - и те ме познават. Знам цената си - тя е безбройно пъти по-малка от това, което нося в куфарчето. Казват, че търгуваме с живота на хората. Че отнемаме бъдещето им, ограбваме надеждите им, погребваме душите им. Нищо подобно. Просто си изкарваме прехраната.

Спирам пред тежка метална врата, (няма значение къде, това не ви интересува), до която някой слепец е залепил разпокъсан вече плакат. "НЕ на дрогата!". Оригинално. Усмивка от моя страна дарява този призив със стрък надежда, преди за загине под тежестта на отмеващото се резе. Време е за игра.

Не се иска да "плаваш в облаците" или да "гушнеш розовото", за да те осени идеята за създаване на игра-симулация на търговец на наркотици. Сама по себе си една подобна концепция, като изключим противоречието със социалните идеали, което в последно време е дори плюс, е достойна за адмирация. Авторите от Beemat Software са открили и разработили този потенциал, създавайки една малка, бърза и приятна игра, която не само че ще превърне всеки в безскрупулен търговец на дрога, но и ще ви позволи да играете онлайн на сървъра на играта, да създавате картели и да оставите името си в класацията за най-фрашкан с мангизи геймър на планетата.

DopeWars може да изтеглите от сайта на създателите (http://www.dopewars.com), като играта отнема около 2.2 мегабайта дисково пространство. След инсталацията, която за съжаление е съпроводена със spyware добавката Gator (малка програма, която под предлог че пази вашите пароли зарежда реклами върху сайтовете, които посещавате - може да я разкарате начаса с Ad-Aware), ще ви посрещне един доста разочароващ интерфейс, с който може да се запознаете от screenshot-овете наоколо. Той няма да погали сетивата ви - поскоро ще отблъсне придирчивите - но се свиква бързо. Зад иначе неугледният вид обаче се крие една изключително заразяваща походова икономическа игра. Вашата цел е за ограничено време (между 15 и 100 хода) да платите първоначалния дълг, който ви е вкарал в "занаята" и естествено да изкарате колкото е възможно повече пари чрез покупка и продажба на наркотични вещества. Последното не е толкова лесно, колкото звучи - имате на разположение цели 11 града из Съединените Щати, всеки от които с 4 до 6 квартала. Всеки квартал има собствен пазар, на който се търгуват 13 вида дрога - марихуана, LSD, хашиш, хероин, кокаин и т.н. Цените на пазара изглеждат хаотични, но всъщност са подчинени на търсенето и предлагането в рамките на всеки град, както и редица случайни събития. Особено голям удар може да се получи, ако попаднете в квартал, където огромна пратка дрога е свалила цените на даден наркотик тройно, че и повече, а след това да го продадете в някой друг град, където има недоимък. И за да направят играта още по-сложна, авторите са ограничили количеството дрога, което персонажът ви може да носи. Нали не мислите че може да се разхождате с няколко пазарски чанти, от които се ръси бял прашец? Естествено, че не, но авторите явно са си го мислили, когато са въвели възможност да се закупуват допълнително чанти, с които да пренасяте дрогата. Това позволява да увеличите количеството и така да ударите големия келепир - в самото начало ще се радвате да успеете да съберете няколко смачкани долара, докато накрая (стига да имате време) играта загрубява и нулите губят чет.

Като стана дума за радост, сигурно ще се зарадвате и на Честния Хари - онзи фрашкан с мангизи кучи син, който по стечение на съдбата ви е отпуснал 5,000 долара, за да започнете своя бизнес. Но наместо да приеме благодарности и да се разкара, той просто очаква да му ги върнете, при това с лихва, която може да разори всекиго. Това е първата цел в играта и единственото ви препятствие към успеха - честно казано, в зависимост как се развият събитията - то може да се окаже гибелно. Понякога обаче заемите позволяват да направите някой голям удар - по градовете се намират и други доброжелателни люде, които да отпуснат някой долар в името на вашата кауза, но лихвата ще ви преследва до мига, в който съответните доброжелателни люде опрат дуло до темето ви. Същото можете и вие - в магазините във всеки град могат да бъдат закупени оръжия и муниции за тях на доста високи цени. Това е необходимо, защото разхождайки се от квартал на квартал и град на град, по пътя могат да ви се случат доста неприятни събития - като да попаднете на ченге (или ченгета) например. Тогава може да бягате, да се предадете (при което на бедния ви търговец му взимат дрогата, парите и го изпращат в пандиза да го гушка някой рецидивист) или да започнете престрелка, което се отразява на нечие здравословно състояние - на ченгетата или на персонажа. То е дадено в играта във вид на проценти - както се досещате чукнете ли нулата, гушвате босилека и отивате да наторите маргаритките. Това може да се избегне чрез лечение във болниците - отново достъпни почти навсякъде - но това отнема време. Като се има в предвид, че всяка игра е ограничена откъм време, хабенето му за възстановяване се отразява доста болезнено на успеха ви. А и за да не бъдете ограбени по пътя, може да се възползвате от местните банки, които се срещат навсякъде и които също дават лихва, която - макар и по-малка - увеличава богатството ви.

Колкото и проста наглед да изглежда DopeWars, възможните тактики в играта са неизброими. Ограниченото време ще ви накара да обмисляте всеки ход, да се борите за максимална ефективност на действията си а и в крайна сметка налага един напрегнат и бърз геймплей. DopeWars е като икономически Тетрис - играе се бързо, неангажиращо и просто не те оставя на мира. И понеже това не е статия за игра, а за Интернет (колегите така казаха!) ще обърна внимание на последният аспект на DopeWars - он-лайн highscore надпреварата! Първото нещо, което трябва да сторите, след като свикнете със спартанския интерфейс и тежката роля на случайността и се помислите за истински "спец", е да си създадете безплатен акаунт на сайта на играта и да публикувате своите резултати. Всеки път, когато надминете своя рекорд в играта, Dopewars ще осъвременява резултатите онлайн. И това не е нищо. Може да се присъедините към отбори, наречени типично в бранша картели, чийто общ капитал е равен на средноаритметичните рекорди на своите членове и се борят за надмощие в игровия свят. Макар това да не дава толкова възможности, подобно на он-лайн стратегическите игри, играта не страда от почитатели. Любопитно е да се отбележи, че на сайта може дори да си изтеглите три музикални парчета, инспирирани от DopeWars. Ей това са фенове!

- Производител: **Konami**
- Разпространител: **Konami**
- Интернет: **www.konami.com**
- Системни изисквания: **PlayStation 2**
- Жанр: **Екшън**

Metal Gear Solid 2
Sons of Liberty

Автор: SaintP

Най-накрая имам възможност да ти разкажа накратко за игра, която по една или друга причина оставаше извън конзолната рубрика в последните няколко броя. Съвсем несправедливо, имайки предвид, че Metal Gear Solid 2 е едно от онези заглавия, които са сигурни мегахитове още от деня, в който е започната работата по тях. С PC версията на първата част те запознахме преди доста време, а настоящето продължение, което за момента е издадено единствено за PlayStation 2, е една от най-добрите игри, появявали се на европейския конзолен пазар. За щастие на геймърите към края на годината се очаква разширена версия, допълнена с доста тренировъчни мисии, която би трябвало да се появи и за PC.

В случай, че поне малко се интересуваш от игри, шансовете да си чувал за заглавието клонят към стоте процента. И все пак - Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty е тактически търд пърсън екшън, който на практика няма близък аналог - нито като история, нито като графично и звуково оформление, а още по-малко пък като геймплей.

В онзи далечен брой с ревюто на предишната част стана въпрос за комплексната и завладяваща история на играта, изпъстрена с много диалози, изненадващи разкрития и драматизъм. Е, изглежда този път Хидео Кожима е надскочил себе си, защото MGS 2 предлага още по-разгърнат като дълбочина сюжет. При това връзката между двете части е плавна и с много аспекти, разкривани по време на цялата игра. Нещата отново се въртят около бойни машини за нанасяне на ядрени удари и пак ще спасяваш света, но това е много, много общо казано. Историята започва от едно място, развива се постоянно през цялата игра в разнообразни насоки и накрая нещата изглеждат по начин, за който десетина часа по-рано едва ли си и предполагал. Героите, които управляваш, този път са двама - през по-голямата част от приключението имаш на разположение младия Raiden, а в самото начало управляваш познатия от миналата част Solid Snake. Съдбите на героите са чудесно вплетени в историята и са индивидуализирани до най-дребни детайли - помисли си примерно какво знаеш за приятелите си, след като минеш MGS 2 - най-вероятно ще можеш да отговориш на същите въпроси и по отношение на Снейк и Райдън. А защо не и за техните врагове? Персонажите на основните ти противници са развити с не по-малко старание и с усет към детайла, характерен и за предишната серия. Нещо, което е наистина трудно за постигане и малко игри могат да се похвалят с подобни постижения.

Ако не си се сблъсквал с MGS 2 досега, може би се учудваш, че отделям толкова място на сюжета на играта, при положение, че геймплеят е определящият фактор. По принцип е така, но е добре да разбереш от самото начало, че в творението на Konami историята играе не по-малко важна роля. Тя струи от екрана на впечатляващи порции - и като големина, и като качество. Графично впечатляващи към сцени с великолепна режисура и Dolby Digital звук, както и часове с интересни в повечето случаи диалози се грижат за предаването на интригуващия сюжет. Заглавието не просто представя повърхностно някаква случка, а се стреми да пресъздаде част от света и да я интерпретира по собствен начин. Определено са засегнати доста теми, върху които, като се абстрахираш от чисто развлекателната страна на играта, си заслужава да се помисли. Затова, ако не си готов да приемеш вникването в сюжета като основна предпоставка за усещане на пълното удоволствие от играта, или с други думи - сезонът не е благоприятен за по интензивната работа на мозъчните ти клетки, може да отложиш сериозното изиграване за по-късно.

Нещо, което предполагам се питаш, е дали разработчиците са изпълнили обещанията си по отношение на графиката на играта. Редовни трейлъри и представяния на различни гейм форуми като E3 в пъти повишиха интереса към облика на играта. Е, хората от Konami спокойно могат да идат да се почерпят по едно (а и вероятно вече многократно са го направили), защото графично MGS 2 покрива високите очаквания. Пръски вода, убедителни светлинни ефекти, сложни модели - визията е пипната почти до съвършенство, предвид настоящите достижения в областта на игрите и сравне-

нието с киното идва от само себе си. Движенията на героите са плавни и реалистични, а физиката на играта заслужава похвала. Звуковото оформление е на същото ниво - качествено, естествено и ненатрапващо се. Въобще, в техническо отношение Konami явно са напипали оптималното изпълнение и точния баланс между отделните компоненти, така необходим за засилване на преживяването, предоставяно от геймплея на заглавието.

А геймплеят със сигурност има какво да предложи. Основните неща, предполагам, вече са ти ясни - идеята е да се промъкваш възможно по-тихо, като при добро желание можеш да опитваш разнообразни техники върху разпиляните по пътя вражи войници - удушаване, приспиване и доброто старо брутално убийство с огнестрелни оръжия от всякакъв калибър. Един от най-важните елементи в такива игри е управлението, а тук то е перфектно. Само след 5-10 минути игра ще разхождаш Райдън по екрана напълно интуитивно, а след още толкова ще си наясно и с по-фините моменти в управлението. Героите ходят, тичат и пълзят, приклякат до стени, надничат иззад ъгли, бият се и стрелят, ползват различни предмети... и всичко това се изпълнява без никакво забавяне дори и от неопитни играчи.

Това, че управлението не е трудно за усвояване, обаче,

далеч не означава, че играта е лесна. Майсторството изисква доста практика, но постигането му доставя голямо удоволствие. Добрият тайминг и внимателният поглед върху околностите са необходими предпоставки за успешното промъкване зад гърбовете на противниците. В тази връзка, може да висиш от различни парапети или тихо да се стаяваш в шкафове и зад стени, чакайки врагът да ти обърне гръб. Оттук нататък може тихичко да се промъкнеш покрай него или да избереш може би по-рискования и изпълнен с не помалко тръпка вариант - елегантно да му строшиш врата. Изпълнението обаче рядко е лесно, особено на високи степени на трудност. Войниците внимават и са подредени достатъчно нагъсто, та ще трябва да се поизпотиш, докато ги приклещиш натясно. Е, някои са си пълноценни жертви по рождение, разхождайки се сами из затънтени коридори, но без нужната предпазливост дори такива незначителни пешки могат да ти навлекат сериозно главоболие, защото видят ли те, настава пълен хаос. Викат подкрепления, вадят се автомати, въобще играта загрубява сериозно. Въоръжената разправа в такива моменти рядко помага, защото нито Райдън, нито Снейк са митични герои и обикновено ядат доста бой в битки един срещу пет-шест. А дори и да оцелееш в началото, не се тревоижи, АИ-то има предостатъчно главорези на склад и не се церемони да ги праща щедро като за парад. Втори вариант включва няколко бързи удара напосоки срещу най близките противници и подло бягство. Недостатъкът е, че колегите на поваленте пичове са доста упорити, когато става въпрос за преследвания. Комуникират си грижливо и пращат отряд след отряд. Ако влетиш в някоя затънтена стая да търсиш прикритие, войниците внимателно обграждат вратата и съгласувано нахълтват вътре. Имаш някакви шансове да се измъкнеш, ако се спотаиш в някой шкаф или под рафт, но преследвачите не са тъпи и като видят шкафове, започват да ги отварят един по един, докато сърцето на героя ти е на път да се пръсне от напрежение (качествено онагледено от подходящи звукови ефекти и мощни вибрации на джойпада). Третият вариант е след като видиш надписа Game Over за пореден път, да зареди последния сейв и да внимаваш малко повече. Скоро убиването ще започне да ти идва отвътре, стига да си настоятелен в тази област, но внимавай с труповете. Един труп не където трябва и вероятността да видиш гореспоменатия екран отново рязко се повишава. Да не говорим, че някои от войниците трябва да дават кратки доклади по радиостанциите си от време на време. Нещо трудно изпълнимо, ако не са сред живите.

Освен в тактическите надигравания със специалните отряди на врага и тихото промъкване, част от обаянието на геймплея на MGS 2 се крие в неизбежните битки с няколко боса. Както и в първия Metal Gear, те заемат важна позиция в играта с оригиналния си замисъл и допълнителното предизвикателство, което предлагат. Представи си луда гонитба с качен на ролери и опакован в бронежилетки дебелак, който ръси бомби наляво и надясно и си помага с автомат, докато ти отчаяно опитваш да ги обезвредиш и същевременно да стреляш по него. Или пък битка с летящ и зареден с ракети Хариер...определено няма да ти е скучно. За щастие с течение на времето героят ти се сдобива с подходящ арсенал за подобни срещи - пистолети със заглушител, автомати, гранатомет и ракетомети, както и доста полезни уреди - топлинен детектор, детектор на мини, уреди за нощно виждане и, естествено, любимата на Снейк кутия цигари. За отбелязване е, че нищо не е излишно, няма инвентар за пълнеж, всеки елемент от екипировката ти влиза в употреба и използването му допринася за удоволствието от играта.

Последният от по-важните моменти в геймплея на MGS 2, на който ще се спра, е свързан с разнообразието на задачите ти по време на игра. Дизайнерите на заглавието логично са се усетили, че само безкрайно промъкване, колкото и добре да е замислено като концепция, може и да е достатъчно за една добра игра, но не и за Metal Gear. Затова, в унисон с развитието на сюжета, героят ти ще се изправя пред всевъзможни малки, но интересни задачки - като започнем от обезвреждане на експлозиви и гмуркания в наводнени участъци и стигнем до обезвреждане на защитни инсталации с дистанционно управляеми ракети. В един момент имаш възможност и да се изявиш като снайперист, пазейки девойка, минаваща по нестабилни платформи насред морето. Като цяло играта предлага, каквото обещава - уникален и разнообразен геймплей, изпълнен с вълнуващи моменти и много напрежение.

Няма какво много да се каже за финал. Заглавието е уникално. Има сюжет, геймплеят убеждава с качествата си, техническото изпълнение е сред най-добрите срещани напоследък... И, което е дори по-важно - комбинацията между тези отделни елементи се отдала на Konami по забележителен начин, а в това се крие разликата между една много добра игра и Metal Gear Solid 2. За нещастие, това е едно от заглавията, за които най-трудно може да се добие добра представа от статия, защото чувството на вълнение и емоционално съпреживяване трудно може да се опише с думи. Трябва да си там, пред телевизора, с джойпад в ръце и поглед, прикован в екрана, за да усетиш тръпката, за да вникнеш в света на Metal Gear Solid.

Здрасти бе, келеши. Ашколсун.

Дъ Бест сте. Ама как да е.

Всички дето ви пишат се чудят как да започнат писмото, ама аз съм решил първо да си задам въпросите пък после да си ръся простотиите, тъй че ако искате не четете писмото след въпросите.А те са:

1-во - ОНУЙ ОКОЛО ВРАТА НА BladeMaster-а ЛУК ЛИ Е БЕ ?!? Щот на лук прилича. Пък е възможно и само да прилича щот играя на ниски детайли.

2-ро - Бях чел някъде (не помня в вашето списание ли (а.к.а. Светото Писание) или в друго, щото купувам и вас, и част от конкуренцията, освен случите когато тази част от конкуренцията си я купи комшията) че (ей че големи скоби) Sony и Microsoft са смъкнали цените на конзолите си съответно на $150 и $190 в USA, в статийката пишеше че ще смъкнат цените и в Европа до края на август.

Та въпросът ми е вярно лий туй, че да знам да муфтя ли наште за upgrade или направо да ги муфтя за Sony.Щото аз лично предпочитам Sony-то пред ПеЦе-то. Супер здрави геймки има за Сони дет за ПеЦе няма и да ги помиришеш. А всичко по-яко за ПеЦе пък излиза за Sony. А и не съществуват проблемите с ъпгрейдите, със скапания Windows, с тия истории.

3-то - това не е въпрос.Това е градивна критика. А може и да не е. Или аз, или авторския екип, писал статията за WC3 не е играл играта достатъчно, другия вариант е вторите твърде много да са играли бетата, а третия пък е че пак вторите са писали статията след 20-30 кафета и няколко пъти са пушили тревата на мира с Tauren Chieftan-а.

4то - В отговорите на писмата в последния брой Freeman спомена нещо за смяна на имиджа.И въпросът е: има ли нещо общо смяната на имиджа с редакционната страничка в същия брой?

5то - И това не е въпрос, а е молба. Всеки път като си купя списанието ви отварям първо ТЕСТА. Щот много се кефя на простотии. Една нощ, да ви разправя, се бяхме събрали у един приятел, и ПеЦе-тата бяхме събрали да играем мрежа. И си цъкаме каналите и опа- на bTV. И там кво дават? Кеч. А по кеча кво? Някъв олигофрен с жълти и червени пера си върти задника и един от групичката вика "Ай сиктир Азис има съученик" и на туй сме са хилили до 3 часа през нощта. Та дотук с простотиите, сега за молбата. Всеки път като отворя списанието си мечтая за тест "Метъл ли си". Ей тъй, да видя докъде ще стигне простотията човешка.(Dimensinска).

Тъй свърших с въпросите и мешаната скара, сега към простотиите.Тъй като Freeman се изявява малко като психолог напоследък ще си излея онази част от душата, свързана с нещата, които ме дразнят, нищо че не са свързани със списанието. Дразня се, като вляза в геймърски форум, кат си направя няква темичка и кат ми зейнат всички че това е форум за игри а не за музика или филми. Ми нали е ГЕЙМЪРСКИ ФОРУМ БЕ МАМА МУ СТАРА, не е GAME форум?! То кво е геймъра - нещо очилато, грозно, и тъпо дето само игрички ли играе бе?! То има и други работи в живота на геймъра, неща които ги има в живота на всички хора. Музиката и филмите са само две от тях. Нямам ли аз право като съм в ГЕЙМЪРСКИ форум да науча какво мислят ГЕЙМЪРИТЕ по тези въпроси.

Всичко хубаво, take care.

Фенът с "Ф" -то

Салям алейкум, братко!

За разнообразие ще почна отзад-напред. Геймърът е такъв, какъвто се чувства. Може да е с очила и грозен, може да е тъп или да затъпява с игрички. Човек сам определя тези неща. Не съм този, който ще каже това. Това, че някъде (предполагам на нашия форум) някой е скочил срещу теб и темите, които постваш би трябвало да ти говори за него самия, както и постовете ти говорят на него що за птичка си ти. Въпросът ти е от компетенциите на господ, аз не съм.

5. Идеята е интересна. Може би следващият тест ще е такъв. Казва ли ти някой?

4. Хе-хе!

3. В този брой има мнения за War Craft, които могат много трудно да бъдат оспорени. Желаещите могат да се срещнат със съставителите и да си уточнят неразбирателствата.

2. В момента в България PS 2 струва към 300 долара, в света от поне 6 месеца струва 200. Мисля, че това отговаря на въпроса ти. Впрочем Екс Бокс се внася не от Майкрософт, а от Германос.

1. Лук е! За мръвката ще се наложи да му порнеш тумбака.

Freeman

Кфо праите уе маина?

Да бе знам от Пловдив сам. Баси... за прьв път ви пиша. Е това го забелязваш, а брато? Пращам ви един реплей на war3-то които показва ноо добре на кфо е способен undeada. Мда направо ги омацах тиа от Bneta. Тая някфи скрити надежди да барна оригиналната геймка , ама едва ли ше стане. Все пак не можеш да спечелиш без да играеш, нали? Шибания живот и той е геимка. Или просто твърде често ходя на нощна :-)

Ко да праа, един мой приятел скоро заминава за USA та и така... да го изпрата... ко да праа обичам го.

Да не си помислите нещо. Аз не сам кат фрееман гей (сам си го призна) има тъпи хора кат мен които да те бъзикат за това, бъди сигурен. Не само умни или пекани пичове си купуват списанието ви. Не че ви пука нали 5те левки са си 5 левки:-) (само така) Критики-митики, похвали-мохвали немам. Ми то вии по

добре си знаете кво ви е списанието. Аз кфо да ви кажа. За грешките виждате кФо ми е мнението...

Ааа, да ноо ме дразни кат ми са разпадне списанието в ръцете. Малеее. Не че ша спра да си го купувам за това, ама не ви ли се иска читателите да могат да се радват на брилянтните ви творения по-дълго и без да използват витрина (или фризер).

Доколкото ви знам, вие сте от тези типове дето се радват когато и читателите им се радват. Като изключим (баси ю-то) фрееман, който е злобливо копеле и гей. (:-)). Аре написах се, засърбяха ме рьцете за меле - avp2.

Are bye.

Ноо ва уважавам -

Преподобния.

ps.: Абе знам, че няма да вземеш обидите на сериозно Фреемане ама сърце не ми дава да завърша без да ти каа специално, че не ги мисля, че се бъзикам, че те шегувам и прочие. Ма тфа за геовете дет го написа направо ме отрепа.Чао.

Много знаеш, бе!

Freeman

Здравейте, пичове.

Пише ви един ваш фен, който ви е следял от 38 месеца и си е мълчал. Последния брой ме накара най-накрая да ви пиша. Купих си го преди няколко дни, и кво да ви кажа, при качеството на излезлите заглавия, можеше да е много по-добър. Долу ще изредя съветите си (то някои са си баш критики).

1. Явно ви е било доста трудно да завършите броя - личи си, че сте нямали време за редактиране. Затова и имате много повече грешки от предишния. То това си е и смешно - например сте написали в статията за Aston Shell: "но след няколко часа заедно ще се вклюбите до уши" или "храна (foot)". Аз смятам, че ако ви е трудно да спазвате срокове, окей, няма да умрем, ако няма Workshop няколко дена, ама поне да изглежда завършено.

2. Статиите не са балансирани - Guerrero&Master имат 6 статии, а Whisper и Un-DeaD нямат хич. Вие да не ги разпределяте пияни? Или сте прекалили с Warcraft III?

3. Ама вии мноо алчни бе? В броя има цели 15 страници с реклами! Това по 500 - 1000 лева на страница... Плюс 8 страници плакат, ми то не останаха статии бе.

4. Не разбирам как може да дадете 98% на Warcraft III при положение, че AI-то е трагично. Ми то компа не се сеща да мине през 1 ред гора бе! Ми то това AI ли е? Не разбирам мноо от AI, обаче не може да дадете 70 на Warcraft III, и 20 на Warrior Kings, айде сега. Иначе признавам, че играта е супер, обаче защо трябва да слагате оценка, само на база Multiplayer? И мога ли да попитам Groover и Balrog, защо казаха, че бетата ги е разочаровала, а после пишат на играта 98%, при положение, че нищо кои знае кво не се е променило, освен баланса в расите?

5. Freeman не отговори на въпроса на едно писмо от броя дали ще има статии за C++ или Java. Аз смея да

твърдя че съм добър програмист (доколкото може да си добър на 16) и съм заитересован. Поне кажете не или да.

6. Кво стана с хардуера, бе момци? SaintP да не е отишъл на море?

7. Защо не пуснете статисти-

ките на unit-ите на Warcraft III, вместо безмислено инфо, което го знае

всеки. И къде са текстовете под шотовете?

8. Защо не слагате в статиите си и инфо, на колко диска е играта? Доста е полезно, а отнема 3 букви

площ. Между другото, защо ги нема момчетата на Славейков? Да не са и те на море?

Тва е, и не взимайте критиките много навътре, щото както Freeman е гей (за другите не знам) може да ви се окажат много, много навътре...

MobZombie

Здрасти,

1. Зор си беше, вярно е. И тоя беше зор, следващият пак ще е. Наели сме си вече човек, който да се грижи за тези неща.

2. Никога не смесваме работата с алкохола, независимо какво си мислят мнозина.

3. Ха-ха, докъде я докарахме. Чудя се какво да ти кажа, човече. Може би единствено това, че е типична за българина черта да се бърка в чуждите работи с много по-голяма охота, отколкото в своите собствени. Изкушавам се да те наема за финансов и маркетингов мениджър, човече. Напълни 15 страници с реклама за по, хайде нека да не са 1000, за по 500 кинта да са и вземи половината от спечеленото.

4. Играта няма нищо общо с бетата. Впрочем бетатестингът мина променяйки играта поне дузина пъти. И как го каза: " нищо кои знае кво не се е променило, освен баланса в расите". Това, според тебе, нищо кой знае какво ли е?

5. Идеята ни харесва, търсим компетентен да пише подобни статии човек.

6. Иде, иде хардуера. Светеца се връща почернял идната седмица.

7. И те идат.

8. Колко диска е коя игра? Тази на Славейков, или тази в Пулсар?

Благодаря за съвета, ще го приема навътре.

Freeman

Здравейте, пичове.

Днес е 17.07.2к2 и имам рожден ден. Всъщност, ставам пълнолетен. Снощи започнах да празнувам във вашия канал, заедно с ДаСин, който се оказа мой сърожденик. (абе докато черпих с бира и олях целия канал, ама вие ще ме извините, нали). Хм, не знам как се чувствам, последните седмици бяха толкова напрегнати и изпълнени със събития, че още не мога да ги смеля с ограничения ми брейн капасити. Мдаа. Преди седмица ми се случи най-лошото - формат Це две точки. Седемнайсет гигабайта от мен си отидоха безвъзвратно - музика, стиховете ми, разкази, есета, всичко. Няма да ви кажа как се чувствах. Като пиян. Нашите най-сетне ми взеха новия компютър - а той е зверска машина. Трябва да ви кажа, че досега си купувах списанието ви просто защото е убийствено яко. Сега си хвърлих няколко игрички, изрових старите броеве за тях (имам ви сите) и тогава почнах да гледам на Уъркшопа малко поразлично - освен като повече от списание, като нещо завършено и с огромна самоличност, аз го видях и като професионъл гейминг магазийн. И трябва да ви кажа, че останах очарован. Не мога да си представя на друго място така за се съчетават полезната информация е неповторимия ви стил. Писал съм ви само дваж, едното писмо е публикувано в един брой (не помня). Толкова много пъти съм искал пак да го направя, но някак си, всеки следващ брой ми отговаряше на въпросите, които предния поставяше пред мен и цялото начинание се обезсмисляше. Не. Всъщност не. Никога не би се обезсмислило едно писмо до всички вас, явно трябва да обвиняваме мързела ми. Някак си, исках да не се издавам, ама нема как. За рождения ми ден ВИ пожелавам винаги да ви има и винаги да бъдете себе си.

Искрено ваш (по)читател
Веселин Митков Костадинов
snake (поздрави на адаша)

Здравей, ЧРД на патерици.

Аз също останах очарован, когато наскоро попрехвърлих старите броеве. Винаги, когато го правя се чувствам удовлетворен. Гот е, че и на други се случва.

Колкото до коментара ми по тази част от писмото ти, която е прекалено лична и изрязох - не си струва, човече. Навсякъде бъка от жени. И каквото и да си мислиш сега, ще ти кажа една моя любима фраза, която винаги си припомням в такива случаи: "Гробищата са пълни с незаменими хора".

Freeman

Здравейте Gamer's Workshop!

Пропускам тактично уводната част поради простата причина, че тоз път няма да ви хваля, възхвалявам, прехвалвам... и т.н.

Както може би сте разбрали от заглавието става дума за страница номер 007 или по-точно РедАкцион, отредена на Фриймън. Значи гледайте как стоят нещата според мене:

Вариант 1: Днеска през ума ми мина, че тези хора (пардон вие) определено все някога трябва да им писне да правят някакво скапано, зле тиражирано списание, което почти винаги пада под гилотината на критиките. Ето защо сте решили, че лека по-лека ще омазвате все повече и повече положението, докато накрая смалите толкоз много тиража, че ако "продадете" повече от 1 брой (броят отреден за детето на шефа на печатницата), то това ще бъде равносилно на измислицата, че България ще се класира на Световно.

Вариант 2: Това очевидно ви е в кръвта: Да се правите на малки нещастничета, отритнати несправедливо от заобикалящия ги свят. Хм... в тоя случай ви съжалявам. Да, сори за обидите Фриймън, но говориш сякаш, че писането на това списание е някакво ненужно бреме, което го правиш едва ли не само за слава: "Удрям точка и с това работата ми по броя приключва" е съжалявам, ма аз не бих се отнасял така с възможността да пиша лично на толкова хора, които гладни очакват следващия увлекателен ред написан от твоя милост. Точката, Фриймън-е, трудно се удря според мен!

Бла бла... тая тема с вариантите нещо не ми допада много. Въпросът ми е следният: Така и не разбрах дали тези неща дето ги заговори Фриймън са истина или не, но така или иначе това не ме интересува. Та това дето го е "изръсил" мед(жоро??) са пълен шит бе! Както и да го погледнеш, ама от всички страни... това дето го пише на любимата ми страница 007 са глупости! Обяснете ми бе как това самопризнание ще увеличи тиража на тъпото списание! Това си са пълни лигни. Дори да бях гей, а не съм, сори ма не бих чел това списание, ако ще и Азис да бях (?).Pardon me, ако това са шегички, обачи си е тъпа работа да говориш подобни работи в подобна "възвишена" страница (впрочем ти сам я създаде такава)... а сега ти най-безцеремонно сереш на създалото се впечатление, че си някакъв пичага. Не пичага, а гей?? Нямам нищо напротив, но това просто...

Мда...твърде много...не издържам...

So, soldiers, ако не оправите нещата в следващия брой! Ако всичко не си е както преди... Ако пак мислите, че ще ми си правите на женички.... Няма да стане! Стягате си гащичките;) или ще извикам торбалан да ви вземе!

And that's an order soldiers! Over and out!

П.С. Незнам дали това са били шеги, обаче кво ми дреме, мнението ми за Фриймън не се променя от това, че е гей, ами поскоро от това, как го казва.

П.П.С. Знаеш ли, Фриймъне, аз съм един от "акълите", които си взимат списанието всеки месец по 4,90 и не се оплаквам, защото по дяволите не виждам друг шибан начин по който мога да ви помогна... ако щете вярвайте... Разплака се от състрадание нали?

П.П.П.С Свърши, свърши шала-ла-ла-ла няма повече да му четеш простотиите не тоя изкуфял глупак!

Мда! Съчувствам ти, "не се газирай" (maggkrabar)

Bye by YavoviaN

Здрасти,

Знаеш ли (виж как лично някак, интимно се придърпвам към тебе, усещаш ли го?) гледах, гледах и доста точно схванах как стоят нещата според теб. Сега ще ти кажа, как стоят според мен.

Мнозина се поддават на изкушението на първосигналността. Тя е доста удобна, не изисква замисляне, не предполага диалог, няма за цел да изрази становище. Тя просто уязвява. Наказва. Някого друг заради собствените ти недостатъци. По-лесно е така. Да. И елементарно. Бих могъл да разпръсна с лекота бутафорната посредственост, която лъха от всеки ред в това писмо, но не искам. Не искам да наказвам теб, заради това, че съм позволил писмото ти да ме изкара извън релси. Ще направя услуга на себе си и на теб, и ще ти кажа следното:

"Най-висшата проява на осъз-

ната ни човешка същност е самоиронията. Да достигнеш до етапа да се шегуваш и надсмиваш над себе си е достойно за уважение."

Това се опитвам да покажа на теб и на всички, които четат тези редакционни странички. Няма нищо страшно в това да се гавриш със себе си. Щом сам го правиш, какво би могъл повече да ти стори някой друг. Няма никакво значение какво съм казал. Разправяш ми, че съм бил пичага. Е, и какво? Ако не бях написал предната редакционна щях пак да съм такъв, а? Ха! А ако наистина съм гей и никога не го кажа? Би ли го предпочел? Да живееш с илюзията?

Но да оставим това. Повече ме притеснява друго. Че мнозина не прозряха какво стои зад написаното. В тази редакционна има един абзац, който казва всичко и отразява личното ми мнение. Точно той е онова, което би трябвало да накара хората да се замислят, да прогледнат в проблема и да видят, че представлява реална заплаха. Останалото е просто шегичка и пълнеж.

Знаеш ли (отново), такива хора като тебе ме уморяват. Теб дори не те интересува дали съм обратен или не (или поне така твърдиш, макар, че целият тон на писмото говори друго), ти не искаш да ме познаваш, пет пари не даваш кой съм и какъв съм. Искаш само да съм такъв, какъвто на теб ти се харесвам. Единственото, което търсиш в мен е илюзията. И ако не я получиш цивриш. Кой е женичката, приятелю?

Freeman

Hail ти, човече,

Наскоро осъзнах, че ти си един от малкото индивиди, които заслужават това обръщение. Всъщност, дори не съм сигурна защо ти пиша и е много вероятно просто да ти изгубя времето с моите глупости. Истината е, че имам нужда да споделя своето скромно мнение относно редакционната ти статия от февруарския брой. Знам какво ще си кажеш: "Ето, пак ме занимават със стари истории", но ще бъда честна. Аз съм един от най-нередовните читатели на това списание и чак онзи ден въпросният брой ми попадна докато бях у една приятелка. Да кажа, че статията ме впечатли би било леко неточно, същата вечер не можах да заспя от бушуващата в главата ми мисъл. Може би трябва да започна подред, защото иначе здравата ще се уплета в собствените си умствени напъни.

Първо трябва да призная, че и аз съм голяма любителка на поезията на Вапцаров (забележи, не използвах думата "фенка") и именно той е причината да (се опитвам да) пиша поезия единствено на английски. Всичко, което измъдря на български звучи тъпо и посредствено, сравнение с който и да е негов стих. Ще отговоря на въпроса ти - да, Вапцаров все още се изучава в училище, макар че горещо се моля повече да не е така. Завърших тази година и го "минахме" именно в 11ти клас. Не мога да ти опиша коментарите, подмятанията и презрителното отношение на всички лигльовци и лигли, които се считаха над това да обсъждат творбите на "един мъртъв комуняга". Какво да ти кажа, ценностите и елементарното възпитание са си взели неплатен отпуск. Когато разбрах мнението ти за поколението, към което се числя и аз, за съжаление, ме заболя. Думите ти бяха доста горчиви, но ми стана мъчно не защото съм се обидила, а защото си прав. Мнозинството мои връстници не са нищо друго освен презадоволени, апатично-истерични стада от консуматори.

Мнозинството, и все пак не всички. Духът все още живее, вярваш или не. Всички онези красиви неща описани в статията ти - аз бях там, човече, на всички онези места. Мога да ти цитирам дори датите.

Лятото на '99, шест човека, вече отрезнели от снощния брутален запой, на фона на страхотна музика, правена преди и около моето рождение, седнали на една пейка брояхме падащите звезди и чакахме слънцето да изгрее, вслушвайки се в тишината.

July Morning 2001, плажа в родния Бургас, насядали край огъня с няколко китари, в добро подпийнало състояние изпълнихме всичко от Zeppelin през Metallica, чак до Черно Фередже. В два часа през нощта решихме, че ни е много горещо и се топнахме в невероятно топлата вода. Беше просто една невероятна нощ. Приятелката ми още има пясък в сафарито си.

А за попиляващите купони просто няма да говоря, случаите са многобройни.

В заключение:

Не знам каква е точно практиката, може би трябва да изтърся някой лаф от рода на "кефиш ме, пич" или "кърти гъз" (няма връзка с гейските истории :)), но по принцип не употребявам подобни простотии. Тъй като за мен уважението е по-важно от всичко, ще ти кажа, че вече спечели моето. И ако не съм успяла поне малко да променя мнението ти, то поне бих те помолила да имаш малко повече вяра в нас, че ще успеем да запазим Духа. Защото, също както Музиката с Камъни, той е жив и никога няма да умре.

Не приритвам да публикуваш това, дори предпочитам да не го правиш. И без това разните компютърни зомбита с препоръките и забележките ще се сърдят, че не са си прочели имената в списанието.

Благодаря ти, че ми отдели време.

Bloodymirova

Да, но го публикувах!

Здрасти, впрочем.

Вярвам бе, как да не вярвам. Нима приличам на равнодушен? Никога. Или поне не сега, все още не. Равнодушието е пепелта, останала в огнището, след като в него е горяла искрата на живота. В прегорялата му същност няма страст, сивотата е погълнала цветовете и е обезличили и лишила от смисъл самата същност на живота. А тя, поне според мен, се нарича борба. Със самия себе си, със света и порядъка на нещата, с всичко, което не одобряваш и ти пречи по някакъв начин. но тук, разбира се, всичко опира до съвест и идеализъм. Колкото и да плюем по идеализма именно той е, който ни кара да се чувстваме живи. Всъщност ни кара да се чувстваме човеци. Затова понякога в редакционните ми странички имат се усеща идеалистичния привкус. Без последната, разбира се... или пък защо, дори и в нея!

Та, думата ми е, че вярвам. Знам, че "духът", както казваш, живее в мнозина. Просто ми се ще да са повече.

Freeman

Мархаба,

Гадно е да ви пишеш за такова нещо ама на.

Та да си изжабуркате устата :

МНОГО ЯКО СПИСАНИЕ ПИЧОВЕ !!!

АКО МОЖЕ В СЛЕДВАЩОТО ПЛАКАТ НА ВЪРКРАФТ ТРИ ИЛИ ДЖИ ТИ ЕЙ,

АМА ДА Е ДВА ИЛИ ПОНЕ ТРИ ПЪТИ ПО-ГОЛЯМ !!!

ЧЕ ДА МОГА И АЗ ДА СЕ КЕФЯ ДВА ИЛИ ПОНЕ ТРИ ПЪТИ ПОВЕЧЕ!!!

А сега изплюй :-)

Малка корекция на змийските откровения :

1. Сценарият на МАТРИЦАТА е почнат преди (около) 1995.

2. Сторибоарда, който е 1:1 филма, но в картинки, ясно показва концепцията на "булет-тайм", както го наричат хората. И е правен 1997.

3. МАТРИЦАТА започва да се снима в началото на 1998.

Това по-принцип, а иначе БЛЕЙД ползва "фриз-тайм", което е различно - там сцената замира, докато камерата се движи, а при "булет-тайм" камера и времето не спират.

"Фрийз-тайм" (омразна ми вече с тази латино-кирилица, три пати го пиша "фреезе-тиме" !!!) като техника се ползва отдавна, или поне от времето когато някой се е сетил че може да щракне с два фотоапарата (да, фотоапарата) едновременно, после с три, с четири и т.н. Навън е по-известно като "deadtime". За създатели претендират Дейтън Тейлър и Бен Строукс (Dayton Taylor & Ben Strokes), ама аз нещо не им се връзвам - е все пак те държат патентите на две от продаваните системи, но с малко фотоапарати и четвърт хардуерист всеки ще си направи такова.

Според VFX - списание за ефекти "bullettime" е ползвано за пръв път в МАТРИЦАТА - и е инспирирано от японската анимация (anime) от която братя Вачовски наистина черпят с две шепи. Но това е съвсем друга история.

От ваш мно-о-о-ого древен фен,

Стас

Здрасти, приятелю.

Много ми е кеф, да мога да те нарека така. Как тече времето, по дяволите. Мислех си, че с тебе никога повече няма да се "засечем" из пощата. Но, както казват, "черен гологан не се губи".

Благодаря за корекциите, на драго сърце ще се порадвам на физиономията на Змията като ги прочете ;-).

Твой, не толкова древен френд:

Диян

Ние не сме обикновена фирма за поддръжка на компютри

"Клиентът винаги е прав" - това правило е залегнало в основата на нашата политика

Разполагаме с добре обучен персонал, който ще разреши вашите проблеми от областта на предпечата до файлови сървъри и Linux среда.

Предлагаме възможност за 24 часова, седемдневна поддръжка на вашата система с отзоваване на повикване до 3 часа и безплатни телефонни консултации

Разработили сме гъвкава ценова политика, която ще задоволи потребности Ви при оптимални разходи

БГ Сервиз

абонаментна поддръжка на компютърна техника

тел. 980-72-45
моб. 088/784-986
mail: info@bgservice.net
WWW: www.bgservice.net

Някои от нашите клиенти:

Bristol Myers Squibb Bulgaria
BBC Centre - Sofia
Selamore Bulgaria
Булвест 2000
E.N.D. agency

MAGIC
The Gathering®

повече от игра...

www.paladium-games.com